闘うパソコンゲームマガジン

昭和63年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第6巻 第3号 通巻第40号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1988 3月号 VOL40 特別定価520yen

SORCERIAN

特別付録

禁断のマップ公開!

ソーサリアン
裏マニュアル2

緊急攻略特集

激突! 5大RPG!

- ソーサリアン
- ハイドライド3
- ゼリアード
- ティル・ナ・ソーグ
- マイト&マジック



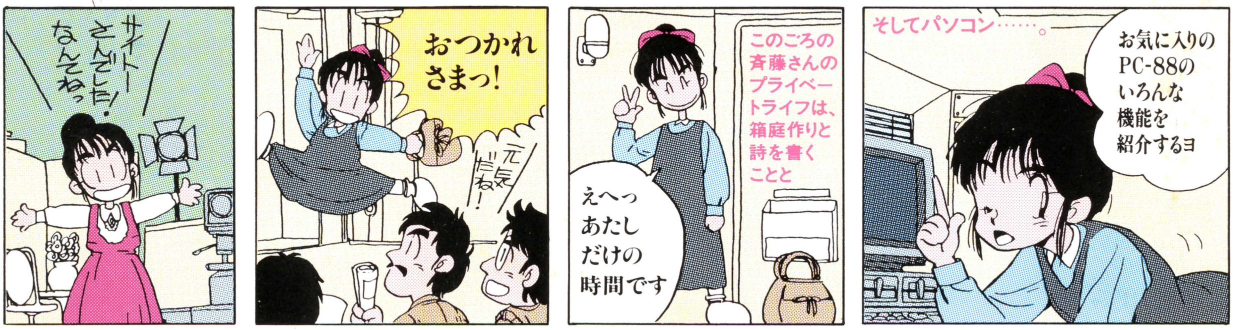
このごろの斉藤さんのPC-88 MA/FA プライベートライフ!!

♫このパソコンは、アラ不思議——。♪
♪これで私も作曲家——。



●PC-8801MA

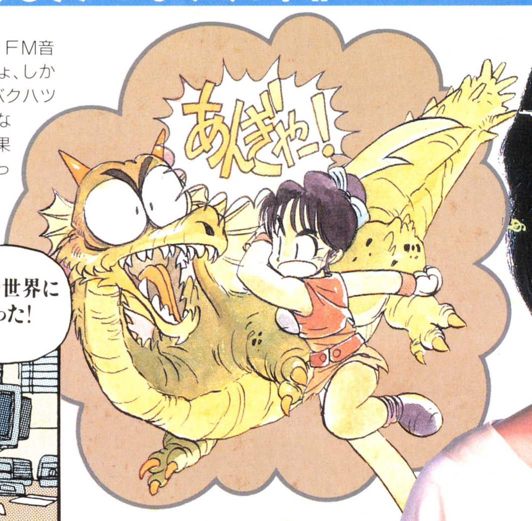
大人気PC88シリーズの、ピッカピカ新型パソコンがコレ。なぁんとウワサのデジタルサンプリング機能を搭載し、高感度マシンとしての登場だ。とにかく音がタダモノではない。FM音源6音、リズム6音、SSG3音、そして新開発デジタルサンプリング音源を加えた驚異の大迫力！しかもステレオでガンガン楽しめちゃうというんだから、うれしいね。ありきたりのゲームじゃ満足できないキミや、音楽フリークのキミにピッタリ！そうそう、見逃せないのが連文節変換と日本語エディタを使ったワープロ機能。ネットにつなげてちょっと知的にパソコン通信、なんてのはどうかな？もっちろん、これまでPC88用に出された2000本以上のソフトもぜ〜んぶ楽しめちゃう！こんなすごいパソコン、キミならいったい何に使う？



その1 なんといってもリアルなサウンド!!

これがホ〜ッント、すごいのよっ！FM音源で6音でしょ、リズムが6音でしょ、しかもステレオで流せちゃうでしょ。バクハツ音なんて、胸がドキッとするほどなんだから。こんなに質感のある効果音や音楽を楽しめるなんて、ちょっとオドロキ。やっぱりゲームは迫力ある音で遊ばなくっちゃ、ネ！



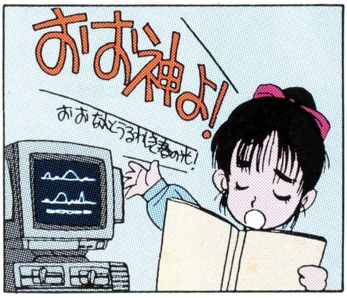


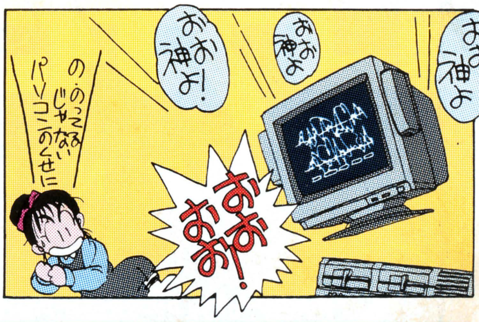


その2 あっぱれデジタルサンプリング機能!!

聞いて聞いてっ、今度のMA・FAにはデジタルサンプリング機能もついてるの。これは、いろ〜んな音をデジタル信号になおして録音してしまうっていう機能。そうね、CDやDATと基本的には同じ方法かな。

録音対象になるのは、音ならなんでもOK! デジタルだからいつまでも音質が変わらないし、なんてったってホンモノの音が使えるっていうのが魅力よね。楽器はもちろん、人間の声だってへーキなんだから。いい? ホラ、私がセリフを録音すると……ネッ、すごいもんでしょ!

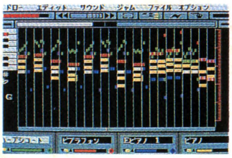


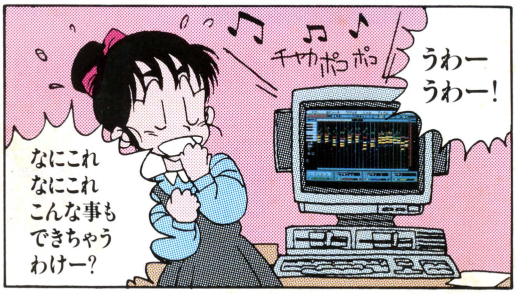


その3 らくらくインスタントミュージック!!

「自分でも作曲してみたいんだけど、いろいろ難しそうだし……」なんて人にゼヒお奨めしたいのが、この『インスタント・ミュージック』というソフト! どういうワケか、とっても簡単に音楽が作れちゃうのよね。

これがその画面。音符がギッシリなんて想像してた人は、ホッとした?



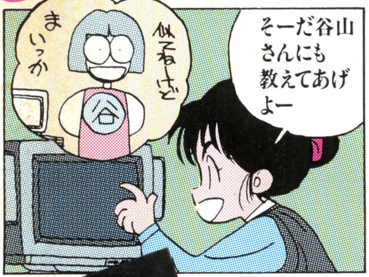


操作方法も簡単よ。あらかじめ用意してある何種類ものリズムやメロディを、マウスを使って自在にアレンジ。これであなたも作曲家ってわけね。

いくつかあるパートの中から一つを選んでアドリブ演奏するってのも、なかなかのカイカン! サウンド・エフェクトだっておまかせ。

ここまできちゃうと、気分は名ピアニスト、それともロック・シンガー? ま、あなたのお気に召すままお楽しみあれ。

その4 もりもりワープロ機能!!



ところで、MA・FAはワープロとしての性能も充実してる、ってコトも忘れないでネ。JIS第一・第二水準の漢字ROMを標準で装備。しかも、MAは長い文章もまとめてカナ漢字変換可能な連文節変換機能まで持ってるの。これを学習機能のついた日本語エディタと一緒に使えば、ハイ私にだってス〜ラスラ! あっ、ちなみにMAの持っている熟語辞書は登録単語4万語以上なんですって。う〜ん、なかなかの知性派。

せっかくこんなに便利なワープロがついているんだから、パソコン通信に使わないテはないわよね。手紙を書いたらそのまま電子メールで送っちゃうのがとっても粋な使い方、なぁんてね。





そう、MA・FAの使い方はとっても自由。グラフィック・ツールで絵を描くもよし、それに文字をあわせてパーソナル・パブリッシングするもよし。あなた流に、ドンドン楽しんじゃって!



コンプティーク

CONTENTS

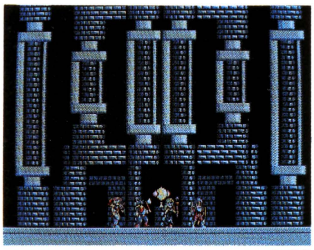
もくじ

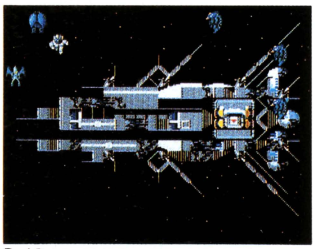
1988 3 Mar. Vol. 40 発行／角川書店3月号

COVER
AD／高木和雄(D／hits)
フォト／岩瀬陽一
スタイリング＆ヘア・メイク
／藤野笛羽(Voice)
モデル／仁藤優子

3月といえば、うさぎ。というわけで、今月は仁藤優子ちゃんに〝3月うさぎ〟になってもらいました（注1・マジシャンではない。わからない人はルイス・キャロルを読むように）（注2・バニーガールではない。わからない編集長。ヨダレをたらさないように）。
大きな瞳が印象的な優子ちゃんのデータはP169。



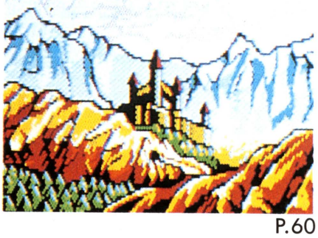

P.32

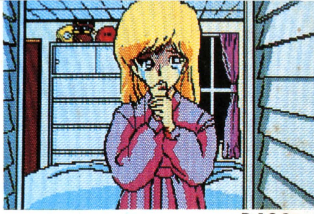

P.40



P.48


P.54


P.60


P.139


P.201

●ヴァグランツ・カレンダー
原画/麻宮騎亜

●仁藤優子ちゃんポスター
AD/高木和雄
撮影/岩瀬陽一
スタイリング&ヘア・メイク
/藤野笛羽(Voice)



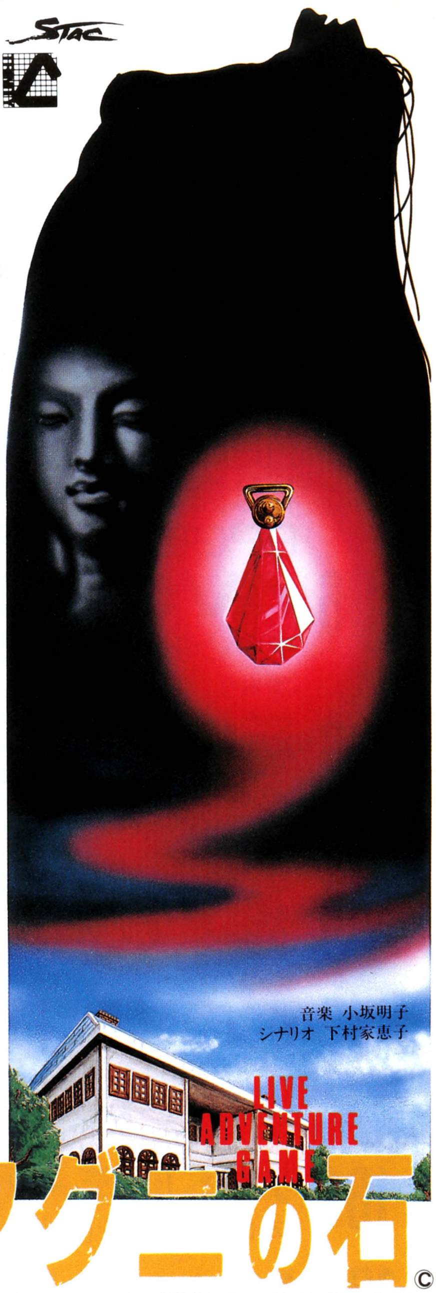
コンプティーク3月号についての問い合わせは、

休日を除く月、水、金曜日の午後4～6時の間

03 (221) 9900

で受け付けています。なお、この雑誌の記事や内容について以外のお問い合わせはご遠慮ください。もちろんトップシークレットテレフォン同様、まちがい電話厳禁。ゆっくり正確にダイヤルしてね。





●PC-8801mkII SRシリーズ/5" 2D・ディスク2枚組・定価¥7,800

アグニの石の3要素

- ビジュアル/100画面にも及ぶ美しいビジュアル。一枚絵と3Dスクロール画面を組合わせ動く楽しさをプラス。
- 音楽/20曲以上のBGMは、アップテンポでノリが良く素敵しています。さすが小坂明子さんの作品。
- シナリオ/下村家恵子さん(ゲームブック作家)の書きおろし。人間関係を取りまく複雑さ、血なまぐささを、泥棒君とどう受けとめられるか。

ホラーロールプレイングゲーム





(各機種新発売!)
- PC-9801F以降・5" 2HD, 5" 2DD
- PC-9801Uシリーズ・3.5" 2HD, 3.5" 2DD■ディスク1枚組
- XLシリーズ・5" 2D●FM-7/new7・5" 2D
- FM-77/AVシリーズ・3.5" 2D■ディスク2枚組■定価7,800円

(好評発売中!)
■PC-8801SR/TR/FR/MR/FH/MH/VA/FA/MA■ディスク2枚組■定価7,800円

Humming Bird Soft™
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

自由で気ままなINFORMATION GUIDE
●ユーザーテレホン☎06(315)8255

- 受付は午後1:00〜6:00それ以外の時間帯及び土・日・祝日は、ハミングバードソフトスタッフによるおもしろテープが流れています。
- 振込の際の口座番号は下記の通りです。
  郵便振替/No.8-303340株式会社エム・エー・シー、ハミングバードソフト
  銀行振込/住友銀行梅田新道支店
  普通預金No.211843株式会社エム・エー・シー
- 表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
- スタッフ募集中!
  ゲームのアイデアを求めます。あなたの新しい分野の発見になるかも、集まってワイワイ仕事しましょう。くわしくはお電話でお問い合わせください。

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

富士通



ワープロも、パソコン通信も、アニメも。
もちろん、オーディオ・ビジュアルも。
ぜんぶに強い、楽しめる高性能パソコン。
AV・EXに、NANNO、"ぞっコン"。

ぞっコン。



新・発・売

スーパー・クリエイティブ・パソコン

FM77AV40EX

■FM77AV40EX本体（キーボード付）標準価格¥168,000■カラーCRTディスプレイ-14標準価格¥89,800
■チルト台標準価格¥5,800

FM77AV40EX：●鮮明な26万色発色、日本語表示に威力を発揮する400ライン対応●強力な日本語機能で、すばやく的確な高速かな漢字変換●メインCPUの動作クロックを25%向上（MMR使用時、AV40比）●高度な日本語処理をサポートするF-BASIC●AVクリップ標準添付●メインメモリ192KB（最大448KB）、グラフィック用VRAM192KB●さまざまなディスプレイに接続可能（オプションが必要）●ビデオ映像などのディジタイズができるビデオ入力端子標準装備（オプションのビデオカードまたはビデオディジタイズカード使用時）
AV40EX専用カラーCRTディスプレイ-14：●14インチ●4000文字対応●21ピンマルチ端子●400ライン対応デュアルスキャン

同時発売
FM77AV20EX

■FM77AV20EX本体（キーボード付）標準価格¥128,000
■カラーCRTテレビ-15S標準価格¥108,000

NIFTY-Serve NANNOフォーラム

ハソコン通信サービス **NIFTY-Serve** のフォーラムに新たに"NANNOフォーラム"を開設 南野陽子のフロフィールや、ファン同士の情報交換など、ホットなコミュニケーションを提供

NIFTY-Serve 入会については、お近くの富士通フラザまでお問い合わせ下さい

富士通株式会社 ●家電量販店販売推進部 〒100 東京都千代田区丸の内1-6-1 ☎(03)216-3211㈹
技術的なお問い合わせは FMインフォメーションサービス☎(03)646-0816〔お問い合わせ時間〕10:00〜18:00月〜土〔祝日を除く〕富士通プラザ〔マイコンスカイラブ含む〕●丸の内(03)215-0321
●秋葉原(03)251-1448●札幌(011)222-5466●仙台(022)266-8711●名古屋(052)261-5141●大阪(06)344-7648●広島(082)211-1717●福岡(092)713-4392



他に類を見ないフル画面フルカラー高速スクロール、ビジュアル効果で迫力の120種類の魔法の数々。大きさも動きのアルゴリズムも違う様々なモンスター、キャラの設定と成長、時間の観念、魔法の体系など今までにない新しい試みでいっぱい!!

15話から構成されたシナリオは、RPG初心者の冒険者に最適のシナリオから、自他共に認めるRPG上級者の冒険者まで5段階に難易度が設定され、全てが1話完結になっているからどのシナリオからでも挑戦でき、進めないからつまらないという心配もないよ。

その上、1つのシナリオだけで十分ひとつの製品に匹敵する内容は、地底のダンジョンや、深い森の中、荒涼たる砂漠や湿地帯などのさまざまな舞台を持ち、アクション性ありアドベンチャー性、パズル性などあらゆるゲーム・カテゴリーを網羅した驚異の超大作だ。

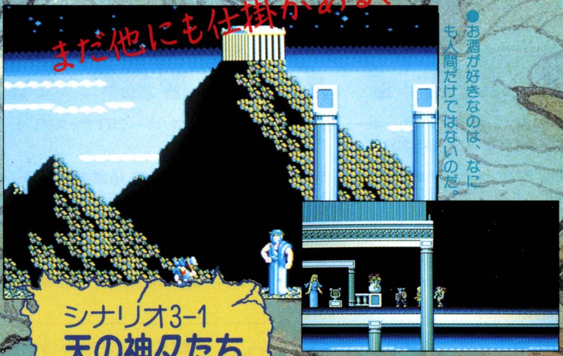
まだ他にも仕掛がある(それは秘密)



●このデカキャラは強いゾ!降り注ぐ炎をかいくぐり攻撃だ。

●あれ?いつものダンジョンとはちょっと違うなァ

ファンタジーの中に登場するダンジョンというには不思議な雰囲気を持つこのシナリオはどーして、どーしてひと筋縄ではいかないゾ!またソーサリアンの他のシナリオでも登場する自由落下ルーチンはこれが最初(溶岩が噴出しているところ)。メカメカっぽいモンスターや機械のような装置がいっぱいあるダンジョンをとにかく行きまくるのがカギ!ただしトラップも随所にあり、最後のドンデン返しといいなかなか骨のあるシナリオですハイ。多少RPGで苦労したことのあるゲーマー向け。



●お酒が好きなのは、なにも人間だけではないのだ。

●女性には、いつもやさしくしなければいけないよ。

晴れ渡った美しい空と澄みきった空気を感じさせる山々。まるでギリシャ神話をイメージさせるBGMとビジュアルはソーサリアンの15話のシナリオのなかでも特に美しいシナリオだ。人々や神々との会話に注意していれば自然とそのシナリオに巻込まれストーリーは痛快に進行していく。特にかわいい女の子が竪琴を弾くシーンはおもわず感動の涙が溢れるゾ!RPGの初心者はこのシナリオから始めることをおすすめします。


RIAN
当だった。
ユーザーから早くも絶賛と熱い要望がファルコムへ
初めてやったシナリオ「消えた王様の杖」。これだけで他社の製品を完璧に上回っていると感じた。すばらしいビジュアルとサウンド、映画のようなシナリオの展開、個性的なモンスター、それと遊びやすく、かつ、プレイヤーに自由度の高いシステム。これだけみせつけられたらディスプレイの前にくぎずけになるのは必至。これこそ本当のRPGであり、僕の追いもとめていたものだ、と思った。
上野 和行 福井県 16歳
これ以上のRPGを求めるのは大変な迷惑です。なぜかというと、このソーサリアンよりもいいRPGはないと思うからです。オープニングがとてもきにいってます。BGMもさいこう‼ファルコムさん、どうもありがとうございました。
鳴嶋聖 静岡県 13歳
ひさしぶりに熱中するゲームです。よく練られたシナリオが15本もあってディスク5枚で9,800円！本当にありがとうございます。さてユーティリティはどのようなものがでるのでしょうか、それからシナリオ集をだすのなら一般の人からシナリオを募集してみてはどうでしょうか、多分さまざまなアイデアが募集されて、もっとソーサリアンの世界が広がっていくと思います。
飯村 彦 大阪府 17歳
●ファルコムの全てがわかるポケットカタログ
●ファルコム・オリジナルハードケース
●176Pにもおよぶ豪華マニュアル
SORCERIAN
Falcom
好評発売中
●ディスク5枚組挿入曲は、なんと60曲以上！
●イラストレーター米田仁士氏書下ろしによる美しいエンベロープ
魔法(みんな悩んで大きくなった？)
魔法が思い通りに作れない・・・そんな君にファルコムからアドバイス！
●INTがマイナス値だと魔法は使えないゾ！
●M・Pが低いと、どんなに凄い魔法を作っても使いこなせないゾ！
●魔法をかける順序には、ある法則が存在するゾ！
(例)火→水とかければ「STORM」ができるけど、水→火とかけても魔法はできない。
●モンスターによって、全く効果のない魔法もあるゾ！詳しくは、マニュアルの「魔法の書」を読んでくれ。
一日も早く魔法の神秘を解き明かし、自由自在に魔法を使いこなすことができることを祈っているゾ！
PC-8801mkII SR以上
5"2D(5枚組)
定価9,800円
(注) PC-88VAでは動きません。
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL 0425(27)6501
通販(〒200円)通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申込み下さい。



イース

〝より難しければいい〟
というのは、危険な思い込みだ。
今、RPGは優しさの時代への
第一歩を踏み出した。





好評発売中

対応機種	メディア	価格
PC-9801シリーズ	ディスク	¥7,800
PC-8801mkIISR/FR/MR/TR/FH/MH/VA	ディスク（2枚組）	¥7,800
X1/turbo	ディスク（2枚組）	¥7,800
FM-7/NEW7	ディスク（2枚組）	¥7,800
FM-77/AV	ディスク（2枚組）	¥7,800
MSX2	ディスク	¥7,800

※シングルドライブ可

通販（〒200円）通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。
注）.MSXは通販できません。（㈱SONYの独占販売です）

イース



抜群のゲームバランス

キャラクターのレベルに合ったアイテムや情報を、プレイヤーは実に絶妙なタイミングで手にすることができる。
つまり、何をしたらいいのかが、自然とわかってしまうのだ。
だから、初心者ゲーマーも気軽にプレイができる。

さり気ない魅力

グラフィックは、フルカラーの高速4方向スクロール。
にもかかわらず、チラつきが全くなく、常に美しく鮮やかな画面で、プレイヤーを「Ys－イース」の世界へとひきずりこんでいく。
また、ハードの限界を超えるほどの高レベル、BGMも、まるで、当然のごとく、場面ごと変化して、ムードを高めている。

壮大な優しい世界

原稿用紙60枚にも及ぶ小説からはじまる冒険は、多くの謎をはらんでいるが、単なる謎解きでは終わらない。
ゲーマー自身が主人公になった気分で、イマジネーションの世界を、ただよい、そして、ゲームの奥に構築された壮大なる「Ys－イース」の世界を体験する。
すべてのゲーマーに、この爽やかな感動を体験してほしい。



画面写真はすべてMSXIIのものです。

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒199 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル
TEL.0425(27)6501



ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと392種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひっさげての登場だ！

機　種	メディア	価格
PC-8001mkIISR専用	5インチ2D（2枚組）	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D（2枚組）	¥7,800
PC-8001mkIISR/FR/MR専用	5インチ2D（2枚組）	¥7,800
PC-9801E/F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-9801E	8インチ2D	¥7,800
X1C/F/turbo/turboII	5インチ2D（2枚組）	¥7,800
X1/C/F	カセットテープ（2本組）	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用（VRAM128K）	ディスク	¥7,800

※ディスク2枚組の場合も、シングルドライブでプレイできます。

ザナドゥ シナリオII



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショップガイド
- ザナドゥを終了していなくてもPLAYできます

機　種	メディア	価格
PC-8801/mkII専用	5インチ2D（2枚組）	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D（2枚組）	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D（2枚組）	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥5,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥5,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてはプレイできません。

MSX

ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが不可能と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!



MSX/MSX2/2メガROM RAM8K

S-RAM BB（バッテリー・バックアップ）機能つき

定価 ¥7,800

通販（〒200円）通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム㈱までお申し込み下さい。

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル TEL.0425(27)6501



あのKGDの新作RPGはここが違う!

その3、名作RPGは

CHARACTER

が違う。

"ここが違うシリーズ"もついに今回が最終回。第1回目のふっかあーいバックストーリー編、第2回目の斬新オリジナリティ編で、「アルギースの翼」が他のRPGとは一味違うってことがだんだんわかってきたんじゃないかな!?
そこでっ！今回はラストを飾るにふさわしい、とっておきの"ここが違う"を教えてしまおー!"

アルギース世紀578年――
永遠の平和を約束されたはずのアルギース王国は、妖獣たちの牙によって、一瞬のうちに無残な廃墟と化した。
アルギース前史より、長く制圧され続けた妖獣たちを戦いへと導いたのは、アルギース侵攻軍指令官、ミノリンであった。
妖獣の種族の中でも高位の貴族地位に属するミノリンは、軍団の中枢をなす優れた頭脳を持つだけではなく、オスでもメスでもない不死身の妖獣とも云われるほどの恐ろしい敵であった。
このかつてない強敵、ミノリンを倒すことができるのはただひとり、"男でも女でもない勇士"なのだが……。

ミノリンと聞いてピーンッときたキミはなかなかスルドイ！そう、ミノリンは「覇者の封印」にも出てきたリン一族の妖獣なんだ。時代の流れを自由に往来するリン一族は、様々な時代に妖獣を送り込んでは内乱を起こし、すべての時代に君臨せんと企んでいるらしい。そしてこの第5銀河星団・α星、つまりアルギース王国に送り込まれたのがミノリンというわけだ。
しかし、敵はミノリンだけじゃあない。重要な宝を守る守護三神、青流神・黒風神・赤炎神なんていうのもいて、なかなか侮れないものがある。種類ばっかり多くて個性の薄いキャラクターの目立つ今日この頃、アルギース侵攻軍団は、中身の濃い強者揃いだ。果たしてキミの手に負えるかな!?

これ以外にも見逃せないところはイロイロとある。まず戦闘シーンは、手ごわい軍団とのハラハラドキドキの戦いに、追い討ちをかける迫力満点のアニメーション処理。そんなゲームのムードをグッと盛り上げるBGMは、プロの作曲家によるオール・オリジナルナンバー。もっちろんマップはスクロール式。先月紹介した、ボードゲーム的斬新アイデアの「翼龍の書」etc……と、KGDが自信満々で贈る、最強RPG「アルギースの翼」！これをやんなきゃ絶対ソンするぜっ！

MINOLIN
アルギースへの侵攻軍団の司令官。
妖獣の種族内では、高位の貴族集団に属している。
特に軍部の中枢は、この一族によって占められており、一大軍閥を成している。

妖 華 暗 黒 変



PC-8801・V2モード専用・7,800円

KGD

●お問い合わせ先／㈱工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

5th ANNIVERSARY

創立5周年記念作品

ヴィシュヌ銀河は君の手に。

待望のPC98版ディーヴァが本格シミュレーションで新登場!!

★星系数30、総惑星数151にも及ぶ広大なヴィシュヌ銀河を、緻密にシミュレート。
★軍事的戦略に加え、星系及び惑星の経営戦略が勝敗を左右。
★各星系内は想定実座標によって表現され、平均5個の惑星が軌道上を移動。
★合計151の惑星は、それぞれ変化に富んだ地形で構成され、各種建造物保有。
★ディーヴァ1～6のストーリーも、各シチュエーションにより、シナリオを設定。
★データ互換により、他6機種の主人公も艦長(指揮官)に任命可能。

▼人工知能艦隊戦





▲戦略を練るメインスクリーン。



▲3D表示による惑星戦

SPACE SIMULATION WAR DAIVA

LIGHT OF KARI YUGA

カリ・ユガの光輝

STORY 7・終章

PC-9801 VM/VX····5″2HD·········¥7,800
UV/UX···3.5″2HD·········¥7,800

©1987, 1988 T&E SOFT

絶賛発売中!!



SUPER LAYDOCK MISSION STRIKER

© 1987 T&E SOFT

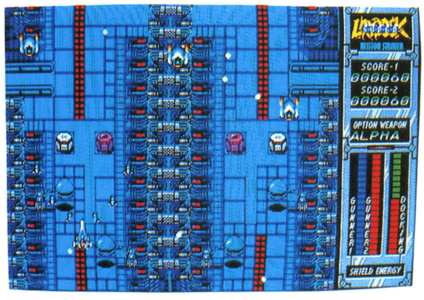
X1 スーパーレイドック

更に S・U・P・E・R

〈1ドライブ作動可〉

5″2D・2枚組 ¥6,800

好評発売中!



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.16ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■'88年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.16 請求券 コンプ 3月号

'88総合カタログ 請求券 コンプ 3月号

MAXシリーズ2

サッちゃんの大冒険

原作
原画　緑沢みゆき

迫り来る掃除当番!! 狙われた同級生!! 珍しい500円玉は一体誰が持っているのか!? 500円玉を愛するサッちゃんが、いま立ち上がる!!(ホントかよ)
——緑沢みゆき描き下ろしマンガ入りマニュアル付!



1988年2月
発売!!

PC-9800シリーズ（XL、LTを除く）5－2HD
PC-8801シリーズ（SR以降）5－2D　2枚組
各¥5,800（送料無料）

緑沢みゆきの人気コミックがゲームになった!!

〒通信販売の方法は?〒

アグミックスのソフトは、通信販売のみで取り扱っています。やりかたは郵便局で教えてくれますので、振込用紙に右の例のように書いて、代金と手数料を添えてお申し込みを。入金を確認次第、大至急お届けいたします。(送料無料)
振込口座は
東京3-056150 アグミックス
です。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずに!!



MAXシリーズ1　各¥6,800(送料無料)

私立探偵マックス



〜潜入!! 謎の女子校〜

原画　富士参號

〝性欲〟をエネルギーとする変態エスパーマックスのもとに、女子高校での殺人事件が舞い込んだ!!「ヤレる!」——さっそく潜入したマックスだが…大好評のシリーズ第一弾!!

大好評発売中

PC-9800シリーズ（要 640KB）
（XL、LTを除く）5-2HD　2枚組
PC-8801シリーズ
（SR以降）5-2D　3枚組

このコーフンを通販であなたのお手元に!

アグミックスのソフトは、通信販売でのみお求めになれます。

AGUMIX
〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501
アグミックス
TEL 03-358-4862

東京女子高生
セーラー服入門

第一巻、第二巻、第三巻、同時発売。

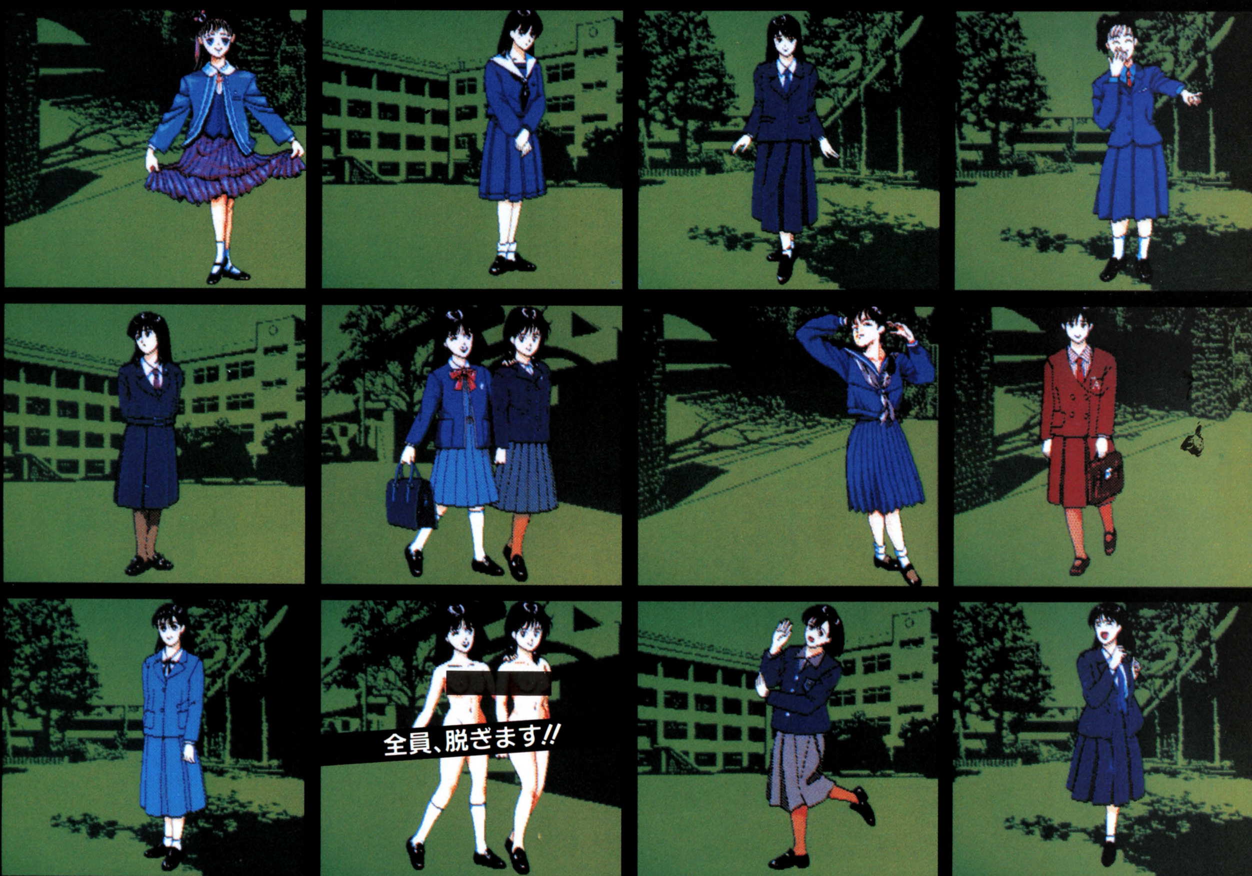
各巻共、**40**校を収録。

各巻共総グラフィック枚数、**80**枚以上。

全巻合わせた総グラフィック数、**240**枚以上。

各巻共、**40**人の美少女が総出演。

脱ぐ!!



PC8801SR以降対応版(5″2D)

PC9801シリーズ対応版(5″2HD、2DD)

MSX2対応版(VRAM128K3.5″2DD)

好評発売中!!

永久保存版。各巻共、定価¥4,800

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合……商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。

●郵便振替の場合……郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574フェアリーテールまでお申し込みください。

販売・企画・制作

フェアリーテール

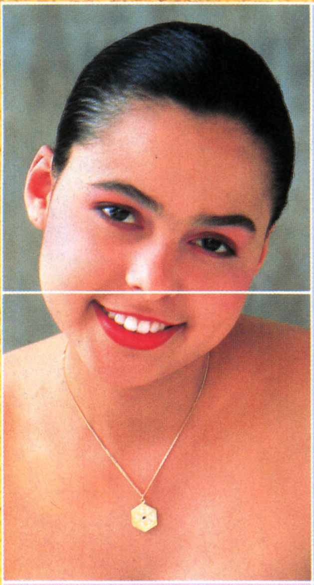
Fairytale

東京都新宿区高田馬場1-33-14
サンフラワービルB室パソコンソフト開発室内

株式会社ジャスト

JAST

東京都世田谷区宮坂3-10-7



好運を引き出す「ヒランヤ＆ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む
驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント

新登場

これが噂のヒランヤだ

昭和60年1月29日、ニッポン放送の人気番組「ヤング・パラダイス」で、三宅裕司が、初めてヒランヤを世間に紹介。最初は**半信半疑**だったスタジオでの実験で、数々の**奇跡的**超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「時計が動きだした」、「UFOと接触した」、「時計が動きだした」……等々、**多くの反響**が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。つづいてニッポン放送により、第三者的な科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』（扶桑社）は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、**マスコミの大きな話題**になっています。



ヒランヤを置いた右の花の生命力（10日目）

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元の**パワーを集めるプリズム**です」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（扶桑社『これが噂のヒランヤだ』より）

SF漫画家の石ノ森章太郎さんをはじめ、大勢の**有名人が秘かに**愛用しており、ヒランヤの神秘の輪はますます広がっています。

ヒランヤ・ペンダントは発売以来一年にもならないのにすでに**6万人の人々に愛用され**、発売元のダイワコーポレーションには、毎日賞賛の手紙が続々寄せられています。

24歳で変身できた

ラクしてお金を儲けたい……というのが僕のモットーでした。同じ考えの人間は結構いるもので、土曜の夜はいつも高円寺のスナックで、そんな人間が集まってワイワイやっていました。でも、正直いって面白くなく僕自身は一人ぼっちでした。印刷関係の仕事ですが、ミス続出で、上司の評価は最低。24歳の誕生日、職場で偶然に耳にしたのがヒランヤ・ラピス・ペンダントの話。半信半疑のまま、もしやと思いその日のうちに申し込みました。それから間もなく…前から願望していたことが次々と現実になったのです。隣の席の智美との朝までのビリヤード。係長の入院、後任の係長が学校の先輩で、何かと面倒をみてくれて仕事にもヤル気が起こり、ヤレばボーナスで報われる…。まさか全部が全部ヒランヤ・ラピス・ペンダントのお陰ではないでしょうが、僕を変身させていただいて、ありがとう。

東京都中野区 大崎圭司さん（仮名）

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。「宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ」（瞑想指導家・山田孝男先生）といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキかお電話でどうぞ。



シルバー
純銀製（純度999）
【実物大】

ゴールド
純銀（純度999）に
18金仕上げ
【実物大】

ヒランヤ・ラピス・ペンダント
サイズ：直径18㎜　厚さ2㎜
チェーンはサービスで付いております。

表面●黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。
裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピス・ラズリ。（直径10.5㎜）

代金は後払い…商品到着後10日以内に、9,900円＋送料300円（ゴールド）、または8,700円＋送料300円（シルバー）をお支払いください。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。シールは手帳や手紙、下着やレコードに貼って不思議な効果が得られます。

これはお得！今なら無料でプレゼント

効果がなければ商品代金はお返しします
修理・返品保証カード付

効果がなければ商品代金はお返しいたします。

ヒランヤパワーおよびラピス・ラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100％は解明されていない不思議なエネルギーです。手引き通りに行えば、やがて呼び込まれてくる幸福を誰でも体験できます。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後90日（3ヶ月）以内に返品してください。

お支払済みの商品代金はお返しします。（送料のみご負担ください）

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは



今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピス・ラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。

ラピス・ラズリとはラテン語で「青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5㎜の大きなラピス・ラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、すなわち幸福や平和や健康であり、ラピス・ラズリが肌に密着すればする程、これらのものを引き寄せ、知らぬまに、あなたは幸せになれるのです。

幸運が向こうからやってくる！

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピス・ラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

お急ぎの方はお電話で‼

☎03-366-5151

年中無休

コンプティーク・ヒランヤ②係

日曜・祭日も24時間受けつけております

ヒランヤ・ラピスペンダント希望	郵便はがき
ゴールド又はシルバー ●氏名（フリガナ）印 ●電話番号（必ずご記入ください） ●〒 住所 ●性別 ●生年月日	40円 〒164 東京都中野区東中野一の50の4 ダイワコーポレーション コンプティーク・ヒランヤ②係

※18才未満の方は保護者の署名捺印が必要です

㈱ダイワコーポレーション
〒164 東京都中野区東中野1－50－4
★当社は世界で最も権威のあるD・M・A（アメリカ通信販売協会・本部ニューヨーク）の正会員です

HIRANYA 「ヒランヤ」はヒランヤ研究所の登録商標です（商標登録番号1791217）。このヒランヤ・ラピス・ペンダントはヒランヤ研究所と共同で開発されたもので、本当に効果のある本物です。
●類似品にご注意ください。既に類似品をお持ちの方は、当社にご相談ください。

TAKERU ORIGINAL SOFT



いったい何がここまで神を怒らせた?!

RPG新世紀
プロセルピア
PROSERPIA

3月下旬発売予定!

PC-9801、8801SR以降対応予定
■100枚をこえる美しいグラフィック
■FM音源を使用した20曲のBGM

企画・開発　アモルファス

市販価格￥7,800
TAKERU価格　未定



COSMO聖(セイント)士
LEAZA



広大な宇宙空間で繰り広げられる思考型R・Pアクションゲーム。
■マイクロ・ファクトリー
■PC-8801SR以上／X1ターボシリーズ■マルチウィンドウ方式、FM音源対応

市販価格￥5,800
TAKERU価格￥4,800

本格的R・P・G
クリムゾン

超未来を支配する統首「クリムゾン」とは？君を追いつめる数々の謎が解けるか！
■クリスタルソフト
■X1、X1ターボシリーズ（要2ドライブ、シャープ純正ドライブをお使い下さい）
■FM音源ボード対応

市販価格￥7,800
TAKERU価格￥5,800

タケルオリジナルで新発売！







TAKERU SHOP LIST

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

クーポンシステム変更延期のお知らせ

2月から変更予定のクーポンシステムが延期になりました。詳しくはTAKERU事務局まで。

TAKERU USERS CLUB
ユーザーズクラブ「TAKERU」を君は知ってるかい?会員になるとメンバーズカードがもらえ、TAKERUジャーナルが君の部屋に送られてきます。

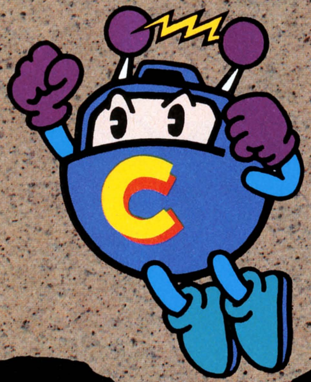
ブラザー工業株式会社
本社／〒460名古屋市中区大須3-46-15
TAKERU事務局☎(052)263-5895
名古屋営業所☎(052)251-2894/東京営業所☎(03)274-6916/大阪営業所☎(06)252-4234
●武尊設置店募集中。詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

コンプティーク
3月号
資料請求券



3月25日(金)
創刊
■中津賢也（なかつ・けんじ）
「ふぁいていんぐスイーパー」や「黄門地獄変」など、独自のギャグコメディの世界を拓く。熱狂的ファン多数。月刊コミック コンプティークでは、「てっぺー参上」で新境地を切り開く。
月刊
コミック


野望。過激。
3月25日(金)「月刊コミックコンプティーク」創刊。有望な新人作家、常に新しさを求めて止まない
ベテラン作家が結集した。過激な冒険家、野望のひと、愛を求めて闘う少年、さまざまな主人公が、いま誕生する。
かっ飛びのおもしろさを常にクリエイトする、角川書店の新雑誌に乞うご期待。
角川書店
コンプティーク



READER'S SOFT

サクラ咲く3月 さて今月のランキング状況は?

弥生3月、春を待つ季節。卒業なんかで、仲良しのお友だちと離ればなれになっちゃったりした人はいませんかね? そういう人を狙ってるわけじゃないけど、コンプティークは、そんなあなたの味方です、さあ、元気を出して「ソフト トップ20」いってみようー! 『ハイドライド3』と『マイト アンド マジック』が初登場でいきなり上位に! これはすごい!

長年1位をキープしている『イース』もウカウカしてられないかもね。

いちおう、今月の時点では、常連、『イース』『ウィザードリィ』『三国志』『ウルティマⅣ』の人気が根強いけど、来月あたりは、ひと波乱ありそうですね。楽しみだな。

『ソーサリアン』と『ワールドゴルフⅡ』が意外に低い得票数だけど、これは、微妙な発売日がもたらした結果でしょう。人気、実力ともにすごいソフトなんだから、このふたつも来月は、トップ5を脅やかす存在になるでありましょう。

また、今月のおすすめ老舗ソフトは『ザナドゥ・シナリオⅡ』。毎月、なにかしら、懐しいソフトが、ランキングされてるってのも、いい味出してるでしょ?

というわけで、また来月の順位をお楽しみにね!

急上昇/上昇		先月の順位	ソフト名	メーカー名
	1	1	イース	日本ファルコム
急上昇	2	14	ハイドライド3	T&Eソフト
上昇	3	4	ウィザードリィ	アスキー
	4	3	三国志	光栄
	5	2	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン
	6	5	ザナドゥ	日本ファルコム
	7	7	大戦略Ⅱ	システムソフト
急上昇	7	—	マイト アンド マジック	スタークラフト
	9	9	ぎゅわんぶらあ 自己中心派2	ゲームアーツ
	10	10	信長の野望・全国版	光栄
	11	6	大戦略	システムソフト
	12	12	グラディウス2	コナミ
	13	13	ラプラスの魔	ハミングバード
	14	8	ドラゴンクエストⅡ	エニックス
上昇	15	—	ソーサリアン	日本ファルコム
上昇	16	—	ワールドゴルフⅡ	エニックス
	16	11	ジーザス	エニックス
上昇	18	—	ザナドゥ・シナリオⅡ	日本ファルコム
	19	13	サイキック ウォー	工画堂スタジオ
上昇	20	—	リターン・オブ・イシター	マイコンハウスSPS

読者が選ぶ

TOP 20

キミの"ゲームはまり度"状況のレポートを送ってね!

種類	総得票数	得票数
ロールプレイング	2144	365
ロールプレイング	217	193
ロールプレイング	1511	165
ウォー・シミュレーション	1562	155
ロールプレイング	848	87
ロールプレイング	1198	68
ウォー・シミュレーション	477	55
ロールプレイング	55	55
シミュレーション	379	46
ウォー・シミュレーション	676	45
ウォー・シミュレーション	700	38
アクション	139	36
ロールプレイング	105	27
ロールプレイング	1052	26
ロールプレイング	25	25
シミュレーション	22	22
アドベンチャー	392	22
ロールプレイング	1132	21
ロールプレイング	254	19
ロールプレイング	36	16

READER'S GAME TALK

●高3という立場にもかかわらず、『ウルティマIV』に熱中してしまった私。
　今、コンプティークを読みながら、必死にがんばっているところです。

愛知県　高木俊克

●『ハイドライド3』をプレイしていた時のこと。ハーベルの塔の6階で、エレベーターのスイッチを入れ、はじめて190階に行った時、窓から落ちて死んだのはボクだけでしょうか？

愛知県　中林　悟

●はじめて『ハイドライド3』をやった。武器屋へ行って、スリングを買ったまではよかったのだが、金にまかせて、革の服まで買ってしまい、その場から動けなくなり、あえなくリセット。
　大ボケでした。

宮崎県　新名理亜

●『ウィザードリィ』で悩んでいる方へ。たとえば石の中へワープしたことはありますか？　私は2度ほど石の中にワープし、ストックのレベル20以上のキャラを並行して強くしました。この、キャラを育てることこそ、『ウィザードリィ』の楽しみ方なのだ。

富山県　笹岡雅宏

●ボクの友人Yは、『クレオパトラの魔宝』をプレイしていた。画面に、「ディスクを裏にしてください」とメッセージが出た。ボクが「早くしろよ」と言うと、Yは「ほんとうにするのか？」と不安そうだった。「あたりまえだ」。Yはなにを思ったのか、ディクスシステムそのものを裏がえしにしてしまったのだ。ったくバカなやつだぜ！

奈良県　桶谷晶人

●母が『ラプラスの魔』の犠牲者になってしまいました。ラプラス城の2階にさえ行けないのに、プレイヤー4人は、レベル16、15、14、12まで上げてくれるし、マップはもちろん、各雑誌のスクラップ入りの「ラプラスノート」まで作ってくれて、うれしい悲鳴でござんす。

三重県　橋本　猛

●『三国志』をやっていた時のこと。敵のまわりの国を盗ってから攻めに行った。敵の君主を捕えたが逃がしてやった。これを繰り返していると、攻めに行った武将全員が武力100になった。
　おもしろかった。

岡山県　平松裕次郎

コンプティークでは、以下のような機種を対象にし、また表記を略して使用しています

PC9801シリーズ(PC9801/E/F/M/U/VM/XA)
PC8801シリーズ(PC8801/mkII/SR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8801SRシリーズ(PC8801mkIISR/FR/MR/FH/MH/VA)
PC8001シリーズ(PC8001/mkIISR)
PC6601シリーズ(PC6601/SR)
PC6001シリーズ(PC6001/mkII/SR)
FM7シリーズ(FM7/NEW7/77/AV20/40)
FM77シリーズ(FM77/AV20/40)
X1シリーズ(X1/C/D/turbo/II/III)
MZ2500
MSX
MSX2

応募方法

編集後記のところにあるアンケートハガキに、キミの好きなソフトを1本だけ書いて送ってください。また、このコーナーへのご意見やGAME TALKもいっしょに書いといてくださいね。ヨロシク♡

有効得票数・1900人

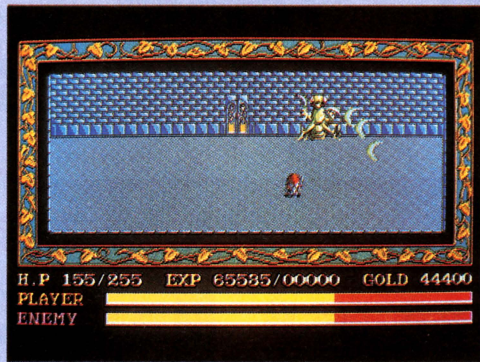
アクション　アドベンチャー　ウォー・シミュレーション　ロールプレイング　シミュレーション　ミュージック　教育　ツール　ノンセクション

今月のトップ5 PICK UP5

TOP1 イース

コイツはえらいやっちゃ！　と突然大阪弁でホメちぎっちゃうね。なんてったってあの年末〝ハイドラ〟攻勢にもしっかり耐えぬいて、今月もちゃ〜とトップの座を守ってV6達成。もうホント不滅の巨人軍って感じで、これをエライと言わずになんて言うんだい。

でも、でも、でも『イース』ファンは、そうウカレても（えっ私だけ!?）いられないのだ。なぜかというとそう『ソーサリアン』が発売されたから。来月もまたまた変動相場制ってわけ。V7への道はキビしいかもね。



『イース』がレコードになったことはご存じのことと思います。新しく録音されたアレンジバージョンもすばらしいできなので、ぜひ、聞いてみてください。（日本ファルコム・宮崎氏）

TOP2 ハイドライド3

う〜ん惜しかったね、って肩のひとつもポンとたたいてあげたくなっちゃう『ハイドライド3』。でも、初登場でいっきなしNo.2ですよ、やっぱスゴイよね。そんじょそこらのソフトじゃない証明って感じ。

そんな人気のこのゲーム、200階建ての塔があったり、昼と夜の区別とかやっぱ凝ってるシロモノ。だからコンプでもみんなからの情報を待ってま〜す。バシバシ送って。

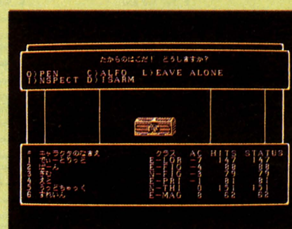


ち、ちくしょおぉぉ……。初登場で1位を狙ってたのにぃ。MSX版、MSX2版も発売されたことだし、来月こそは1位になりたいなっ。みなさん、応援してね!!（T＆Eソフト・吉川氏）

TOP3 ウィザードリィ

先月が4位だったから「アッ、あぶないかもね」って思ったけど、そこはそれ常連さんの強みでまたもや復活。そういえば年末にはMSX版、ファミコン版とたて続けに出たし、そのへんのノリもあるのかも。

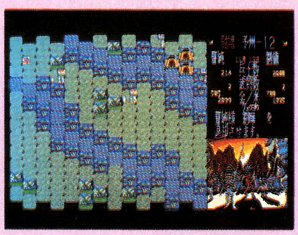
ところで復活っていえばワードナー。やっと4が発売されたのだ。夏までには移植されるなんてウワサもチラホラ耳にしたけど、アスキーさん、これホントなの!?



毎月、3位と4位をいったりきたりしている『ウィザードリィ』ですが、そろそろレベルアップしたいですね。読者のみなさん、応援をよろしくお願いします。（アスキー・大武氏）

TOP4 三国志

『ザナドゥ』がいない今、最古参となってしまったのが『三国志』。春先にかけてトップ5も新旧交代かっ、て声もあるけど、きっと残ってくれると思います。根強いファンの多いSLGの代表選手として、そうやすやすと落ちるわけにはいかないもんね。バトンタッチするとしたら、それはもう『維新の嵐』しかないはず、ともっぱら世間のウワサになってますよ〜光栄さん！

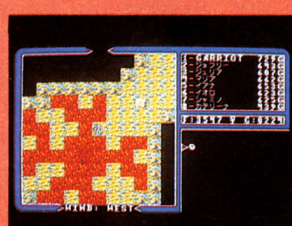


『三国志』の天才軍師、孔明に君は勝てるか!?　歴史上の有名人15人と対戦できる光栄話題の新作『麻雀大会』の98版が大好評発売中！　新感覚の光栄ソフトを応援してね。（光栄・三浦氏）

TOP5 ウルティマⅣ

ヒュ〜ッポトン!?　って感じで5位になっちゃったよ〜という『ウルティマⅣ』。まさに波ラン万丈サトウさんみたいな人生を送っていると言っても過言ではない。

ねえねえ、みんな知ってた？　このゲームにも終了認定証があるけど、これってあのロードブリティッシュさんがなんと、おそれ多いことに1枚1枚ちゃんと書いた直筆ものだってこと。ホントだよ。ウソだと思えなら終わらせてみな。



先月にひき続いてのランク入り、大変ありがとうございます。『ウルティマⅢ』もMSX２版が出ましたので、そちらもよろしく!!　ロングセラーを狙います。（ポニーキャニオン・賀川氏）

Keiko's 今月のKEIKOの注目ソフト SPOT LIGHT 3

沙羅曼蛇

『グラディウス2』をやっと終えてホッとする間もあたえずに、コナミがボクらに向かって送り出した挑戦者、そう『沙羅曼蛇』をスポットライトに引っぱり出しましたよ〜。

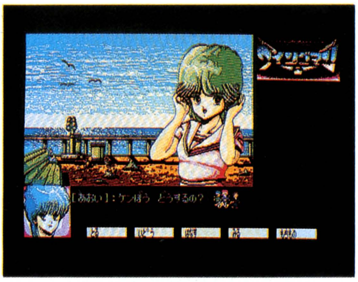
アーケード、ファミコンではもうおなじみさんとなっているけど、なんのなんの南野陽子、MSX版だってあなた負けちゃいません。オリジナルステージを含む6ステージ構成、そんでもってそれが上下左右にスクロール。はたまた得た情報によって、自分なりの順番でゲームが進んでいくというオッたまげたストーリー展開。もちエンディングも複数用意されているのは言うまでもないこと。と、挙げていけばキリがないんだけど、とにかく'88上半期要注目◎ゲームのひとつなのだ。



ウイングマン・スペシャル

『さらば夢戦士』の副題が示すとおり、人気のウイングマン・シリーズもついに3作めにて、打ち止め。まだまだ続けてほしいという固定ファンも多いのに残念ね。さすが最後ということでグラフィックも力が入ってるわよー。ドット単位でペインティングなんて、うーん、描くのを想像しただけで、気が狂いそう。それから、アクション好きにはうれしいことに戦闘シーンがたっぷり。でも、負けても即ゲームオーバーではないので、アクションが苦手な人もじっくり練習できます。

今回も登場人物は、おなじみの面々。みなさん、ごひいきのキャラにじっくり、別れを告げましょ。お風呂場でのヴィムのヌードや、美紅の水着姿など見どころはたっぷりあるわよ。



セイレーン

アドベンチャー・ゲームにだって、夢とメルヘンがほしいな。そう思ってたら、この『セイレーン』を発見！ マイクロ・キャビンが、あの『はーりぃ・ふぉっくす』の伝統をしっかりと受けついで登場させた、動物冒険物語なの。うれしいことにはーりぃ・ふぉっくすも隠れキャラとして、幸せに暮らす姿を見せてくれまーす。

さて、この主人公はとってもかわいい「とびねすみ」のプリル。生き別れの妹を探して旅をしていたんだけど、やっと消息がわかった時は、なんと魔王パズルにさらわれた後。そこで、森の動物たちや、人間の力も借りながら、魔王をいざ倒さん！ エンディングには、ちょっと長めのエピローグ。とってもメルヘンチックだからお楽しみに。



COMING SOON 新製品天気予報 U・R・I・D・A・S

アトラス BPS／今春発売予定	**アークス** ウルフチーム／3月発売予定	**占いセンセーション** コナミ／2月下旬発売予定
刑事大打撃 インフォーマル／2月下旬発売予定	**救聖樹** コナミ／2月下旬発売予定	**維新の嵐** 光栄／今春発売予定
アグニの石 ハミングバードソフト／3月発売予定	**スナッチャー** コナミ／今春発売予定	**紫醜惟** 日本テレネット／今春発売予定

Soft Sales Top 20

全国の有名ソフトショップにご協力いただいて、ソフトの売り上げトップ20を紹介しちゃうコーナーだぞおっ!!

売り上げトップ20

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	1	ハイドライド3	T&Eソフト	PC88SR、MSX、MSX2	7800円 (D)
2	—	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR	9800円 (5D)
3	—	沙羅曼蛇	コナミ	MSX	6800円 (R)
4	—	太平洋の嵐	GAM	PC98 PC88VA	12800円(5HD)
5	7	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	PC88	9800円 (D)
6	2	マイト アンド マジック	スタークラフト	PC88VA、PC98	9800円 (D)
7	11	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1 FM7	7800円 (5D)
8	5	信長の野望・全国版	光栄	PC88mkⅡ、PC98、FM7、77/AV、X1、MZ2500、MSX	9800円 (5D、3.5D、R)
9	—	シャロム	コナミ	MSX	5980円 (R)
10	8	ワールドゴルフⅡ	エニックス	PC88SR、PC98 FM77/AV	7800円 (5D、3.5D)
11	—	ゼリアード	ゲームアーツ	PC88SR、PC88VA	7500円 (5D)
12	—	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	PC88SR	9800円 (5D)
13	12	ウルティマⅣ	ポニーキャニオン	PC88SR、PC98、FM7 FM77/AV、X1、MSX	9800円 (5D) 11800円(3.5D)
14	—	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	PC98	9500円 (D)
15	—	ガイフレーム	日本コンピュータシステム	PC88SR、RC98、X1	7800円 (D) 8200円 (D)
16	4	F1スピリット	コナミ	MSX	5800円 (R)
17	—	ウイングマン・スペシャル	エニックス	PC88mkⅡSR	7800円 (5D)
18	16	三国志	光栄	PC80SR、PC88、PC98 FM7/77AV、X1、MSX	12800〜14800円 (5D、3.5D、R)
19	—	プロ野球ファン	日本テレネット	PC88mkⅡSR、PC98 X1、FM77/AV、MSX2	8800円 (D) 7800円 (R)
20	—	麻雀悟空	シャノアール	PC98、MSX2	6800円 (D、R)

THE BEST Shop

今月の注目店はここだ！

東急百貨店本店コンピュータショップ

さて、今回、我々を受けいれてくれたのは、渋谷の東急百貨店本店内にあるコンピュータショップ。日々変化する渋谷における2大勢力のひとつだ。

コンピュータコーナーの隣りに、婦人服売場があるなど、秋葉原電気街とは異なる華やかな空気が漂うなか、取材は行われた。

お話を伺ったのは店長の下鳥正弘さん。36歳。結婚間近である。

「うちはMSXが中心で、お客さんは小、中学生が多いですね。どこのお店にもいるとは思いますが、うちも常連が3～4人いまして、学校が退けると、たむろってますね。

冬休みは、お年玉を持ってるから、人数は増えますね」

下鳥さんは、どんなゲームがお好きなんですか？　と聞いてみた。

「私は、やるたびに変化が楽しめるものとか、株や国盗りなどの学習できるものが好きです。シューティングはあまり得意ではありませんね」

なるほど。学習という利用法もあったのか。実際、下鳥さんは、ゲームで学んだ株で、利益を上げているらしい。

うらやましい……。

さらに、下鳥さんは、ハードは株とおなじだとおっしゃる。売り時が肝心なのだそうだ。賢い。

こちらのショップでは、夏休み、冬休み、春休みにゲーム大会がある。予選に勝ち残った人たちでトーナメントが行われ、優勝者には、ソフトまた時にはハードが賞品として贈られる。参加賞もある。参加希望者は☎(03)477-3343まで。気軽に参加してほしいということだ。



▲明るい雰囲気の店内。だって東急本店の中にあるんだもん！

今月のTOP10

順位	ソフト名
1	F1スピリット
2	ハイドライド3
3	沙羅曼蛇
4	シャロム
5	信長の野望・全国版
6	ザナドゥ
7	ソーサリアン
8	プロ野球ファン
9	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
10	マイトアンドマジック

FAMICON TOP10

『ファミスタ』人気はすごい！

キデイランド(原宿店)

順位	ソフト名
1	ファミリースタジアム'87
2	中山美穂のトキメキハイスクール
3	ゲゲゲの鬼太郎2
4	SDガンダムワールド ガチャポン戦士・スクランブルウォーズ
5	エキサイティングベースボール
6	ファイナルファンタジー
7	桃太郎伝説
8	スターウォーズ
9	トップガン
10	聖闘士星矢・黄金伝説

博品館(銀座店)

順位	ソフト名
1	トップガン
2	ファミリースタジアム'87
3	中山美穂のトキメキハイスクール
4	聖闘士星矢・黄金伝説
5	エキサイティングベースボール
6	ファミリーテニス
7	桃太郎伝説
8	ウィザードリィ
9	燃えろ!! プロ野球
10	ゲゲゲの鬼太郎2



下鳥さんの注目ソフト

「ちょっと古いですが」と言いながら、手に取ったソフトは『がんばれゴエモン　からくり道中』。ほかには『三国志』や『大戦略』も好きだとか。下鳥さんは、社内恋愛で射止めた彼女と結婚間近。「式は9月の予定ですが、処理速度を上げれば6月にはできるかも！」

がんばってね！



▲懐しいね！　なんだか

●調査協力店●

- ●ヤマギワソフトショップ　☎03-253-2111
- ●西武池袋 コンピューターフォーラム　☎03-981-0111
- ●LAOX コンピューターメディア　☎03-253-1341
- ●富士音響　☎03-255-7846
- ●COM　☎03-251-1523
- ●SHINKO　☎03-255-0450
- ●J&P八王子そごう店　☎0426-26-4141
- ●J&P渋谷店　☎03-496-4141
- ●J&P町田店　☎0427-23-1313
- ●LAOX新宿店　☎03-350-1241
- ●カトー無線　☎052-264-1534
- ●パソコンショップシグマ　☎052-251-8334
- ●コンピューター専門店テクノ　☎052-581-1241
- ●ベスト電機 マイコンコーナー　☎092-781-7131
- ●ユニード・ショッパーズ ダイエー福岡　☎092-721-5411
- ●カホ福岡店 マイコンセンター　☎092-714-5155
- ●電巧堂チェーン 山形七日町本店　☎0236-23-1055
- ●FM・LAB Pic　☎0252-43-5135
- ●ロケット千葉店　☎0472-47-0050

RPG

ロール プレイ ング ゲーム

ソーサリアン ——32

今月は『ソーサリアン』フリークのキミたちに贈る㊙情報特集。おいしいネタ満載だぞ!! さあキミはこれを読まずにプレイできるか

ハイドライド3 ——40

お待ちかね! 今月の『ハイドライド3は』、ついに出た! 衝撃の裏ワザ大公開! その他の情報も満載でタメになることウケアイ

面クリへの近道から、モンスターリスト、必要アイテム、ボス攻略法まで……。ゲーム前半の1〜5面、マップ付きの完全攻略法だ!











大特集

ティル・ナ・ノーグ―54

モンスター32匹の徹底ガイド+アイテム、魔法の紹介で迫る決定版必勝法！　シナリオが違っても、役に立つことまちがいなし！

マイト&マジック―60

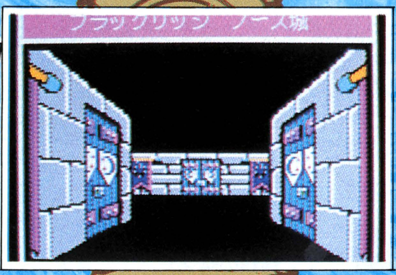
このゲームに関しては、日本で一番苦労して解いた人、クロちゃんが直々に伝授する『マイト&マジック』の奥儀！

ゼリアード―48











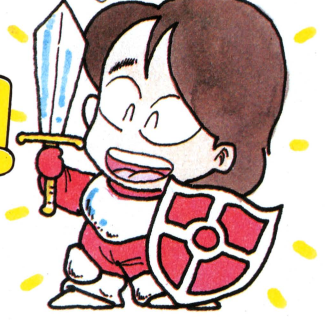


SORCERIAN

大公開㊙情報!!

これを知るだけでソーサリアンが

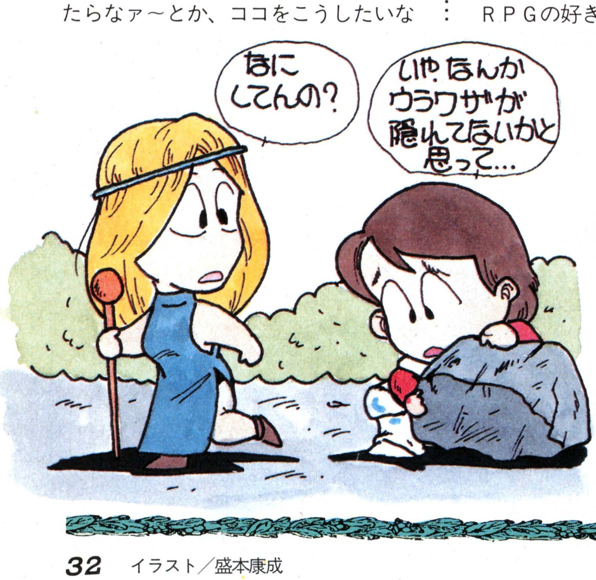
10倍楽しくなる!!



今までのドラスレシリーズのカラを破り、新しい試みいっぱいでセンセーショナルに登場した『ソーサリアン』。やる時ゃやるのコンプティークが、前号に引き続きまたもや裏マニュアルとのW攻撃だゼ！

アユーレディー！　イェ～ス!!　アユーレディー！　イェ～～～ス!!　みんな『ソーサリアン』やってるかァ～い、イエ～ス!!　シナリオは全部解いたかァ、イエ～ス!!　魔法は全部使ったかい？　シ～ン、ガクッ!!、イテテテ。まァ、しょうがないか120種もあるんだもんネ。それにしても、みんな『ソーサリアン』でノッてるようだネ。だってボクたちが今までいろんなＲＰＧをプレイしてきて、アソコがこうだったらなァ～とか、ココをこうしたいなァとかいう、いろ～～～んな不満をすべて解消してくれたのが『ソーサリアン』だもんネ。正直言って、ボクがまだ開発途中の『ソーサリアン』を取材に行った時、木屋さんの話を聞きながら、「ゲッ！　魔法が120種もあって、それを作るために、またいくつかの要素を組み合わせるんだって…ゲゲッ！　シナリオが15本もあるんだって……う～ん、ちょっとやりすぎなんじゃないかなァ……」なんて、わりとシンプルなＲＰＧの好きなボクは思ったんだ（木屋さん、ゴメンナサイ！)。ところが！　イザ実際にプレイしてみると、なんとこれがあなたおもしろいじゃないですか！　15本のシナリオだって、120種類の魔法だって、４人が連なって進むパーティだって、ゼェ～ンゼン苦じゃない。むしろ、シナリオをクリアしていくのも魔法を作るのも、楽しくてしかたがないのだ。なんか、こうプレイヤーの冒険心や探索心をチクリ、チクリと刺激してくれるんだよネェ。

で、今回は〝これを知るだけでソーサリアンが10倍楽しくなる〟という、ドラスレフリークにとって、スッゴークありがたいバイブルなのだ！　だから本題を読む前に、必ず神だなにおいて心から拝むように！　もちろん、内容は、どっこにも載っていない㊙情報ばっかりだからこれさえ見れば、キミの冒険が数段ラクになり、かつ10倍、なんてケチな事は言わず100倍も1000倍も楽しくなるのは受け合いだ！（オイ、オイ、ちょっと言いすぎじゃないのか(編)）もちろんおなじみKEIKO組の逆襲だって、ちゃ～んとあるから安心せェ～よ！　それからネ……キョロ、キョロ、だれも聞いてないな、ここだけの話なんだけど、重大な情報があるんだ。実は、ドラ（キャーキャーだめよそれを言っちゃ、それはＫＥＩＫＯ組が使うの！）デェ～イ!!　なんでこんな所にケイコちゃんが出てくるんだヨ！　クソッ！　じゃ、このネタだ、隠され（ワーワーだ・め！　その情報もKEIKO組が使うのヨ）デェ～イ！



イラスト／盛本康成

1 なんとイッキに強力魔法

お金はあるし、アイテムもある。でも、ひとつかけるのに3年（カルマがヒジョ〜に高ければひとつ1年でOK）、3つかけようと思ったら3＋3＋3＝9年。おまけにカルマが低いと、ひとつに5年もかかってしまう。これで3つかけようなんて思ったら5＋5＋5＝15年もかかるのだ。そこで、なんとひとつ分の年数で、3つかけられるというヒミツの方法を教えちゃおう。

解説 まず、魔法使いの所へ行きフツーにアイテムに魔法をかけてもらうんだ。そうしたら、魔法使いの所を出ずにあずけた物を返してもらっちゃおう。魔法使いは「あと3年あるけど、いいんですか？」と聞いてくるけど、ここはゴウインに引き取ってしまうんだ。そして、これからが肝心。やっぱり魔使いの所を出ずに、同じアイテムにもう一度魔法をかけてもらって、またすぐ返してもらい、もう一度魔法をかけてもらう。これで計3回かけてもらったことになるネ。そして、3回目に魔法をかけてもらった時、この時はあずけたアイテムを返してもらっちゃいけない、そのままあずけておこう。これでＯＫ！

えっ？ 始めの2回は魔法をかけてもらっても、そのまま引き取っちゃったんだから無効になっちゃうんじゃないかって。大丈夫！ 実は、アイテムはあずけた時点ですでに魔法はかけられているんだ。だから、3年というのはその魔法が効力を発するまでのねかしている期間のことなんだ。ただし、魔法使いの所を出てしまうと、その魔法も消えてしまう。だから、3回かけ終るまで、魔法使いの所を出ちゃだめだよ！ というわけで、この方法を使うと1＋1＋1＝3コの要素が最後の3年分だけでかけられるってわけ。ただし、これは同じアイテムでやらないと意味がないぞ。あっ！ それとわすれちゃいけないのが魔法をかける時にかかるゴールドだ。この金額、同じアイテムだと1回かけるごとに9ゴールド、27ゴールド、38ゴールドと上って行くから、魔法をかけてもらう前によ〜くゴールドをたしかめておこう。いざかけ始めちゃったけど、3回めになってゴールドがたりなくなったなんて、泣くに泣けないもんネ。



▲いいんだョ！ 返せってんだから、だまって返せばいいの!! まったくウルサインだから

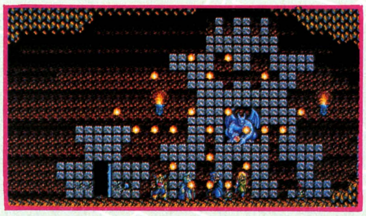
2 攻撃魔法は連射で貫通弾

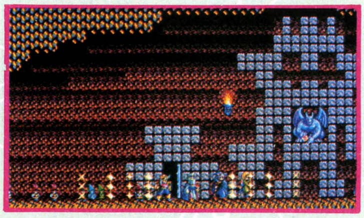
う〜む、攻撃用の魔法を作っだけど、なァ〜んかイマイチ威力がないなァと思っているキミ。アレッ？ 防御用の魔法を作ったのはいいけど、この魔法効力がすぐ切れちゃうんだ……とお嘆きのあなた。ご安心めされ、そんなあなたのイマイチ魔法がオッ！ けっこういけるじゃんという魔法に今すぐ変ってしまうのですゾ。
やったね！

解説 120種の魔法は、攻撃用、治癒（ちゆ）用、防御用、変換用の4つに分けることができるのは知っているよネ。そして、その中でも地・水・火・風・霊といったモンスターの分類によってきいたり、そうでなかったりするし、魔法の効力自体も強弱があるんだ。

『ソーサリアン』では、知ってのとおり魔法はできあがったものを買うんじゃなく0（ゼロ）の状態から作らねばならない。だから、イキナリ強い魔法ができる場合もあるし、ひどい場合は3つかけたのに打ち消し合っちゃってなァ〜んの魔法もできないことだってあるわけだ。このへんはもう、サマージャンボ宝くじで1等を当てるようなもんだネ！（むっ？ コイツ、だいぶはずしてるな㊓）だけど、思わず弱い魔法しかできなかったとしてもなげくことはない。もちろん強い方がいいに決っているけど、強い魔法はそれだけ1回に使用するマジックポイントも多い。ヘタをするとせっかく強い魔法ができたのに、現在のマジックポイントがたらず使用できない、なんてことにもなりかねない。反対にイマイチ魔法なら、消費するポイントはせいぜい1〜10ぐらいのもんだ。これなら、マジックポイントの回復も余裕で間に合うから、いくらでも続けて使用できるネ。

さて、ここで本題なんだけど（フ〜、長い前フリじゃ㊓）、攻撃の魔法、特に敵に向って直線的に出るヤツは、連射することによって貫通弾となることができるんだ。フツー魔法は敵に当ると、そこで消えてしまう。でも連続して使用すると、敵に当っても消えずに敵を貫ぬいて飛んでいってくれるんだ。これはうれしいぜ！


▲まァ〜キレイ！ こんなんほしいと思ったでしょ……でも、教えてやんないよォ〜だ!!


▲デェイ、デェ〜イ連射だァ〜！ こんなふうに過激にならなくても、貫通するんですが

3 カルマが高いとこんなにおトク!

ソーサリアンの世界。その中で人々は、仕事をして金をかせぎ、生活をしている。そして、休みの日には、その金で買ったパソコンでゲームをする、かどうかは知らないけど、とにかくリアルに生きているってことはもう知ってるよね？　それじゃあその中には、悪人もいれば善人もいるっていうのも、当然でしょ？　そう！　それを表すのがこのパラメーター、カルマだ。

解説　「サザエさん」じゃないけど、やっぱり御近所づき合いって大切だよね。えっ、いまどきそんなのはやらないって？　まーまー、ちょっと待ってよ。確かにそりゃあカッタルイとは思うけど、絶対に役に立つ時があるんだからさ。

ためしに、右上の写真を見てほしい。それぞれが町の店の主人たちなんだけど、見てのとおり、みんなニコニコしてるだろー。これだけでもウレシかったりするのに、さらにだ、何と物を売る時にいつもよりも高く買ってくれたり、魔法をかけるのに普通ならば3年かかるところを1年でかけてくれたりと、いろんな特典がつくんだ!!

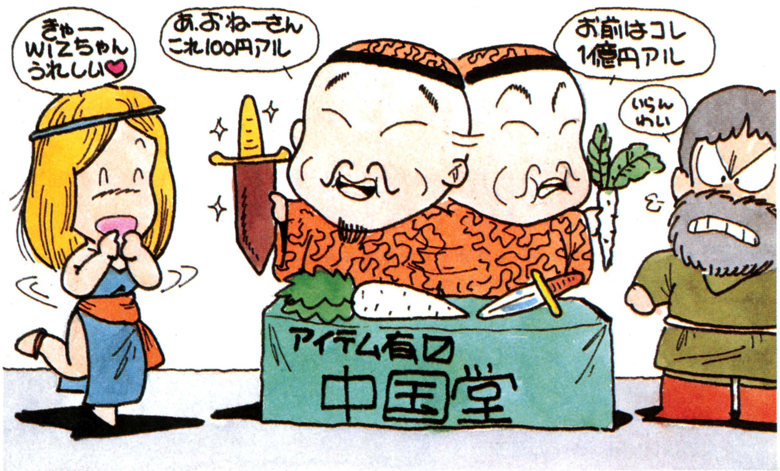
たとえば、エルフが武器と防具の店で木の杖を売るとしよう。カルマが低い普通のエルフなら26Gでしか買ってもらえないのに、カルマが高い人気者エルフには34Gも出してくれるんだ。すごいだろー！　それに魔法が1年でかけられるってことは、1の「重ねがけ」のワザと合わせれば、どんなキョウリョクな魔法もおカネさえあればたったの1年でかけられるってことにもなるんだなあ。こいつはいい、気に入った! 今年の目標は、カルマを上げて人気者になること！

やっぱりいつの世の中でも、人気者はトク！　なんだよねー。





▲3年かかる魔法がけもカルマが高いと、ほらネ。ちなみに必要KRMは15以上

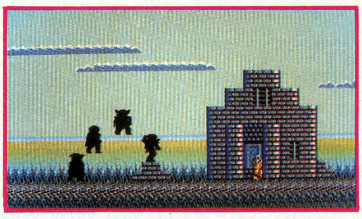


4 究極の魔法CHANGE AIR

今月号の付録を見て、もう全シナリオをクリアしちゃった気になってる人はいないかな？　でも『ソーサリアン』は、そんなに甘くないぜ！　あそこへ行こうと思っても、敵がウジャウジャいるために行けない時のモドカシサ。でも、このCHANGE AIRがあれば話は別。なんせ一定時間敵の通常攻撃に対し、まったくダメージをくらわないというスグレモノなんだから!!

解説　この魔法がおいしい理由ってのは、『ソーサリアン』に登場するほとんどのモンスターからの攻撃に対してダメージを受けない点だ。例外として「不老長寿の水」のドッペルゲンガーや「紅玉の謎」のスコーピオンなんかもいるけど、デカキャラにだって有効だからジューブン合格点。オマケに、1回当りの消費MPが20というのもうれしいね。これだったらレベルの低いウィザードやエルフだってOK！　ブリブリ使えちゃうから、怖いものなしだ。

えっ、だったらどうやって作るのか教えてほしい？　そうだねえ、ヒントだけは教えちゃおう。「月・木・金」。この3つだ。でも、かける順番は自分で試してみてね。



▲ごらんのとおりまっ黒け。バックが黒いところでこれを動かすのは、はっきりいってムズイ

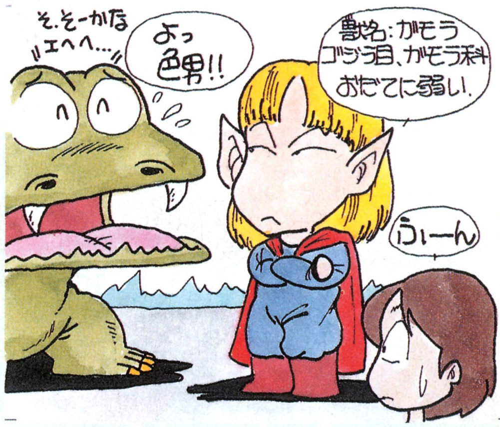
5 Mキーでモンスターをチェック

コホンッ。「敵を知り己を知れば、これ百戦危うからず」と、昔の人はいってたっけ。『ソーサリアン』だって同じこと。自分たちの戦力と敵モンスターの特徴に詳しければ、有利に戦いを進めることが可能だ。
　で、登場するのが、このMキー！　チョイと押すだけで、バッチリデータをいただける。せっかくついている機能なんだから、使わないテはないぞ。

解説　ほんとにびっくりするのが、このMキーの機能を知らない人が案外多いってこと。ちゃあんとマニュアルに載ってるのにね。ま、知ってる人はともかくとして、ここでもう一度ジックリ基本からおさらいしようか。
　まず、町の道場で学べる知識の中に「モンスターの知識」というのがあったのは覚えてるかな？　そう、ここで使うのはコレなのよコレ。「モンスターの知識」を持ったキャラクターをパーティに加えて、先頭に立たせる。見なれないモンスターが出てきたなと思ったら、ポンッとMキーを押すだけだ。そおねえ、ワンサカでてくるザコキャラなんかじゃあんまり役に立たないかもしれないけど、始めてデカキャラと対戦するときはとりあえず調べてみてソンはないんじゃないのかな？　なにか重要なヒントが手に入らないとも限らないしね。それに、モンスターたちの詳しい情報が見れるってのは、より深く『ソーサリアン』の世界に入っていけたようでとっても気持ちいいもんだよ。



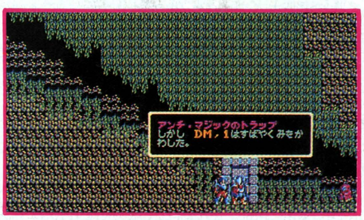
▲とおっても目立たない機能だけど、こういう強そうなヤツには結講使えたりする



6 トラップの知識さえあれば、ワナなんてコワクない

5のモンスター・チェックでは、「モンスターの知識」が必要だったけど、ここで必要なのは「トラップの知識」。実は、あの究極の魔法CHANGE AIRをもってしても、ドアなどに仕掛けられているトラップには無力なワケで、そんな時にこの「トラップの知識」があると、とっても助かる。ころばぬ先のトラップはずし。ひっかからないよう、ご用心！

解説　このトラップの知識も、他の知識と同じように町の道場で修業をつんで身につける。そして、パーティの先頭に立たせてトラップをはずさせるワケだ。ただし、100パーセント成功するとはかぎらないよ。人間がやるんだから当然でしょ？　でもやっぱり、トラップにひっかかっちゃうのはまずいよね。そこで、成功率をより高めるために今度はDEXを上げる。上げるように努力する。そうすれば、トラップの知識を持つキャラと同じように知識がないキャラでも、このDEXが高いというだけでしばしばトラップをはずす、というよりもトラップが作動した瞬間に身をかわしてよけることができちゃったりするんだ。結論！　トラップはずしが1番ウマイのは、トラップの知識を持っていて、なおかつDEXが高いキャラだ！　それでもカナシイことに100パーセント確実ではない。やっぱり運が悪いとひっかかっちゃう。どうしよう？　答はカンタン。トラップにかかってもいいキャラに、はずさせればいい。ということになると、活躍してもらうのは、だいたい体育会系のキャラたちになる。たとえばドワーフみたいなね。これには理由だって、ちゃあんとあるんだよ。
　トラップにはだいたい、頭に効くものと、体に効くものの2種類がある。前者は魔法を使えなくなるものなどで、後者は体が石になってしまうものなどだ。ね、体が石になるのはみんな同じ条件だし、ドワーフならば最初から魔法は使えないし。それにDEXが初期値で1番高いのもドワーフなんだよね。実はドワーフって、とってもエラかったんだね。ということで、ネコにカツオブシ、トラップにドワーフね。



▲DEXが高けりゃ、トラップの知識がないキャラでもワリとあっさりよけられちゃったりする



▲出たぁ！　知性派、ウィザードのトラップはずし。やっぱりウィザードはスマートやねえ

7 ハーブの調合法、知ってるかな？

君のパーティにはハーブを調合する知識を持っているキャラクターはいるだろうか？　もしいたとしても、どうすればこの知識を使っていいのかわからないって人もいるんじゃないかな。

この知識は、冒険中に勝手に薬を補充してくれる、とても便利な物なのだ。『ソーサリアン』は薬がカギ。これを利用しないテはないぞ！





▲「ハーブ調合の知識」を学んだら、とりあえず薬屋へ行ってサンプルにする薬を購入する



▲原料になるハーブさえたっぷりあれば、あとはいくら使ってもぜんぜん減らないってシクミ

解説　知識の中に、「ハーブを調合する」というのがある。これを覚えると、薬屋で金を払ってハーブを調合してもらわなくとも自力で薬を作れるようになるのだ。ただし、ハーブさえあればなんの薬でも作れるというワケじゃない。ここでは、薬の調合法を解説しよう。

①調合の知識を持っているキャラクターがハーブを持っていること。

②冒険に出る前に、調合したい薬をそのキャラクターが持っていること。

以上の2点が調合の条件だ。

知識のないキャラクターがハーブを持っていてもだめだし、知識のあるキャラクターでも手本となる薬をもってなくっちゃ作れない。

さて肝心の調合法だけど、コレがもう、勝手に作ってくれちゃうんだよね。ＭＥＬＴの薬を持って旅立ったキャラクターが、冒険中にそれを使ったとしよう。もしそのキャラクターが「知識」と原料の「ラベンダー」をもっているなら、使った瞬間に新しいＭＥＬＴの薬を作ってくれちゃうのだ。つまり、「ハーブを調合する知識」というのは、「持ってる薬を複製する能力」といったほうがわかりやすいかな？　原料の続く限り、薬はなくならないってわけ。

8 若返りの代償は高いぞ!

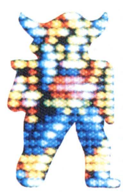
『ソーサリアン』のキャラクターたちは、まさしく「生きて」いる。冒険を重ねたり、修業をしていくうちにキャラクターは年老いていく。そうするとＶＩＴをはじめ、下がるパラメーターがでてきてしまう。しかし魔法とは便利な物で、年齢を操作することのできる物もあるのだ。

とはいえ、いい気になって若くしてしまうと思わぬしっぺ返しをくらうことも……。

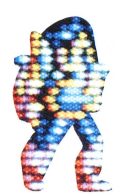
解説　『ソーサリアン』の世界では、時間が大きな意味を持っている。魔法をかけたり、修業をしたり……。なんせ「時間をすすめる」なんてコマンドがあるくらい、ゲームでは時間という概念が重要なのだ。当然、キャラクターにも時間はつきまとい、年齢によって各パラメーターは変化する。はじめの頃はいいだろう。色々な経験がそのまま血となり肉となり、どんどんたくましく成長していくのだから。しかしある所までくると成長は止まってしまい、あとは「老化」の一言だ。いかに豊富な経験を元に動こうにも、体が思い通りに動かないことにはどうしようもない。

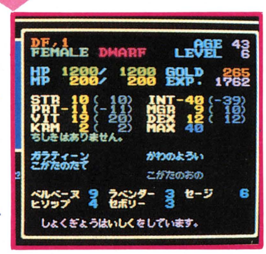
そこでふと考える。若さを取り戻すことはできないか、と。そこにおあつらえむきにREJUVENATEという若返りの魔法を覚えた仲間がいた。これ幸いと魔法をかけてもらい、20歳若返った。体中に力がみなぎり、喜びいさんで冒険へ出かけたのだが……。

もし若返りの魔法に何の副作用もなければ、世代交代なんて必要ないなと気づいた時は手遅れ。まさかあのパラメーターがああも下がってしまうとは。









◀世の中、そんなに甘い物じゃない！　若さを手に入れた代償は、この写真を見てもらえば一目瞭然。魔法もホドホドにしないとケガするぞ！

9 アイテムが手に入るシナリオを狙え

謎を解くと、副産物として便利なアイテムが手に入るっていうシナリオも多い。それでだ、シナリオをクリアするのをあきらめれば――あるいはクリアしても王様に献上しなければ――恐るべき魔力を秘めたすごいアイテムを手に入れることができるのだ！
　さあ、キミも「アイテムを手に入れるための冒険」に出発しよう！


▲ガラティーン：FIRE FOXの魔法が使える。でもINTが低い戦士系のキャラには、なかなか使えないかもね。登場シナリオ「盗賊達の塔」


▲仙人の衣：月の魔法が3回かけられていて、これを装備すればMGRが3アップする。登場シナリオ「ロマンシア」

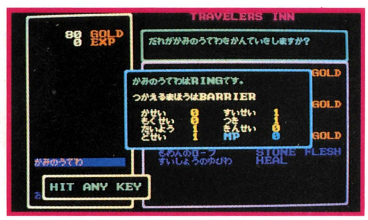

▲モーニング・スター：火星の魔法が10回もかけられていて、STRが10アップする。ファイターに最適!! 登場シナリオ「囚われた魔使法い」


▲エナジー・ロッド：太陽が10回かけられていてVITが10アップするんだけど、戦士系は装備できないから御注意。「囚われた魔法使い」


▲王女の首飾り：木星2回、月2回、太陽2回、金星2回で、PROTECTの魔法を使うことができる。登場シナリオ「ロマンシア」


▲賢者の杖：水星、木星、金星の魔法がそれぞれ1回づつかけられていて、SLEEPが使える。登場シナリオ「ロマンシア」


▲王様の杖：水星と金星の魔法が、それぞれ1回づつかけられている。使える魔法はPEACE。登場シナリオ「消えた王様の杖」


▲神の腕輪：水星、月、太陽と土星の魔法が、それぞれ1回づつかけられている。BARRIERが使える。ワリと強力。「天の神々たち」に登場


▲ラファエルの剣：火星の魔法が1回しかかけられていないけど、入手しやすく名前もカッコイイので○。登場シナリオ「ルシフェルの水門」


▲ミカエルの剣：火星の魔法が2回かけられていて、STRが2アップ。兄弟分のラファエルの剣よりは使える。「ルシフェルの水門」に登場

解説　マニュアルの「武器と防具の店」のページの一番最後に書いてあった文章をキミは覚えているかな？　そこにはこう書かれていたんだ。

「この店で売っていない武器や装備を冒険中に発見できるかもしれない、ということをつけ加えておきましょう」

　つまり、シナリオに登場するアイテムの中には、そのまま自分の装備として使える物もあるということだ。もちろん大抵のアイテムはシナリオを解くのに必要な物であり、そのアイテムを手放さないとクリアできない物だってある。ただしこれは、あくまでそのシナリオを完璧に終わらせようとする場合にのみ手放さざるを得ない、という意味である。

「アイテムを手に入れるための冒険」と考えれば、いかに冒険の途中であろうともアイテムを手に入れた所で冒険を切り上げ、城に帰ることも可能なワケだ。

　ただし、アイテムの中には城に持ち帰ったとたん、役に立たない小石や木の棒に変わってしまう物もある。こうなってしまうと、もう売るしかない。

　右に掲げた物は、城に帰っても効果を失わないアイテムの一部だ。参考までに、かけられている魔法と登場シナリオも載せちゃうので、ぜひ手に入れてもらいたい。中には「王様の杖」なんて物もあったりする（何故か手に入れることができるのだ。大切な物のハズなんだけど……）。

　このほかにも手に入るアイテムは色々とあるから、シナリオをクリアするだけじゃなくて、アイテム探しもしてみよう。

　アイテムを持ち帰るだけなら、レベルの高いシナリオでも何とかなるかもしれないぜ。

こんなワタシはワガママでしょうか？

ソーサリアンをプレイした、感動した！　シナリオを全部クリアした、大満足！　でも、でもなんかスッキリしない、まだやりのこした事があるはずだ。そうさ、オレの青春はこれだけじゃないはずさ……!?

120番めの魔法が使いたい

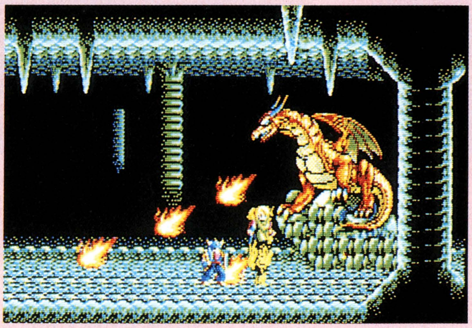
ソーサリアンに登場する魔法は、全部で120種類！　ところが、マニュアルに紹介しているのは119種類しかない(担当の㊔は、根性で数えたのだ。う～ん拍手、パチパチパチ)。んじゃ、のこりのひとつっていったい何なんだろう？　コンプでつかんだ情報によると、D・SLAYER(ドラゴンスレイヤー) と言う名前らしい。えっ？　もう某ポプコムとかログインとかに載ってたって。ヘン！　そんなの知ってたヨ。でも問題は、名前じゃなくてその効力と作り方なの!!　まァ、今の所コンプもわかってないんだけど、ブツブツブツ。しかし！　どうしても私はD・SLAYERを使ってみたい。ほ～んとに使ってみたいヨ～～～～!!

強力なアイテムが欲しい

『ソーサリアン』はスゴイ！　魔法が多い、モンスターも多い、じゃアイテムだってと、思ったら、そうでもないなァ……。いやそんなはずない、きっと何かあるはずだ！　っと、木屋さんに電話して聞いてみよっと。えっ？　なんですって、まだまだあるって！　キャラが成長しなきゃ見つからないって、種族とか職業とかによっても左右されるって、えっ！　たとえば、〝琥珀の指輪〟なんてのもあるってェ!!　で、どうやれば見つかるかは、教えないって!!　えっ？　ガチャン……シーン……デェ～イ！　隠されたアイテムほしい～!!

マジメにドラゴンと戦いたい

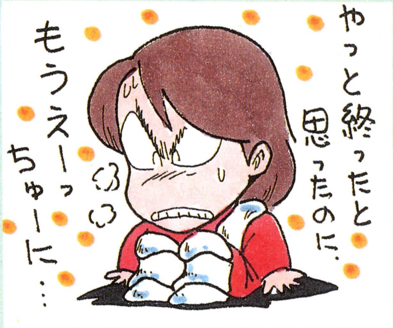
ファンタジーＲＰＧの花？　と言えば、こりゃもうドラゴンだネ。そのドラゴンと闘うというコマンドが、なんと！　あるのだヨ。しかし、このコマンド初期の状態の時にはメニュー画面上にない。んじゃ、どうやって出すのか……ザンネンながら、まだわかってないんですヨこれが。開発途中で、木屋さんがハッ！　と神の声を聞いて（ウソだヨ、ウソ）入れたらしく、ある条件を満たさないと画面上には現れないらしい。う～んイジワル！　して、その内容はと言うと、なが～い洞窟の中でまずヒドラ２匹と闘うんだ。そして、そいつを倒し先へ進むと、今度はブルードラゴンが、と言う具合に続々とドラゴンが現れてくるのだ。まったくなんてェコマンドだ。う～ドラゴンと戦いたい！



▲これがドラゴンモードだ！　いったいどうすりゃいいの？

15本のシナリオじゃマンゾクできない

この広い日本中のどこかには、もうすで15本のシナリオ全てを解き、さらには 120種の魔法もすべて使ってしまって、もうな～～～んにもやる事がなくなってしまった！　でも、あんまり『ソーサリアン』がすごかったので他のゲームをやる気もしない。で、仕方なく何度もくり返し気に入ったシナリオをプレイしてしまう、というとんでもないヤツが必ずいるはずだ。でも、安心めされ、メニュー画面にあるユーティリティーのコマンドがキミにはついているのだ。このコマンド、後にシナリオディスクのみを発売する、その時のためについているのだ。う～ん、早く新しいシナリオをやりたい!!



KEIKO組の逆襲!!

臨時ニュースをもうし上げます！　臨時ニュースをもうし上げます！　KEIKO組が墨田区方面から逆襲して来ました!!　ただちに避難してください、ただちに避難してくださァァウワ〜〜〜!!

ソーサリアン情報大募集

『ソーサリアン』はいただきョ!

やっほー、おまたせしました、KEIKO組だゾォー!!　だれだ、私が死んじゃったなんて言ってた子は。ケイコはちゃ〜んと生きてるわョ、プンプン!　まァ、いいけどさ、2カ月も出てなかったんだから。イジ、イジ、イジ……エイ！　ケイコは強い子なんだ、こーんなことでは負けないよォ〜〜〜だ。

さて、再び逆襲を始めたKEIKO組では、前号の予告通り『ソーサリアン』の情報を読者のみんなからドンドーン募集するわョ。で、とりあえず今ケイコが知りないお題は（コラ！　落語じゃないんだゾ㊎）、WANTEDにある4つなの。

まず始めは〝魔法〟。作り方、有効な使用法、120番めの魔法などなど魔法に関することならなんでもＯＫ！

それから、〝アイテム・ハンティング〟。ワガママなコーナーでも言ってるけど、『ソーサリアン』にはマニュアルにあるアイテム以外にも、まだまだ隠されたアイテムがあるんだって。だから、こんなの見つけたとか、このシナリオにはこんなのがあったとか、どんな情報でもいいから教えてネ。もちろん条件なんかもわかったらおせーて！

みっつめはドラゴンモード。これについては和歌山県の脇中伸康からもうめっけた！　というおハガキも届いているのョ（伸康クン、いっぱい送ってくれてアリガト♡）。ただ、条件だけが今だにわかってないのヨネェ。ちなみに、伸康クンのパーティは、FIGHTER・L10、WIZARD・10、DWARF・L11、ELF・L9で、シナリオは10本解いた所で現れたんだって。

みんなも、これを参考に条件を見つけてネ。

そして、最後にその他『ソーサリアン』に関する情報だったらなんでもＯＫ。どんな小さな情報でもいいから、ドンドン送ってネ！　首をながァ〜〜〜〜くして待ってるからネ♡

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル４Ｆコンプティーク編集部　「KEIKO組」係

WANTED

1　作り方、㊕利用法、120番目の魔法などなど、魔法に関することならＯＫ

2　隠れコマンド〝ドラゴンとたたかう〟に関しての情報ならなんでもＯＫ

3　隠しアイテムについての情報、ノーマルなアイテムのお特な利用法などなど

4　その他、攻略法、モンスター、裏ワザ etc『ソーサアン』情報ならなんでもＯＫ



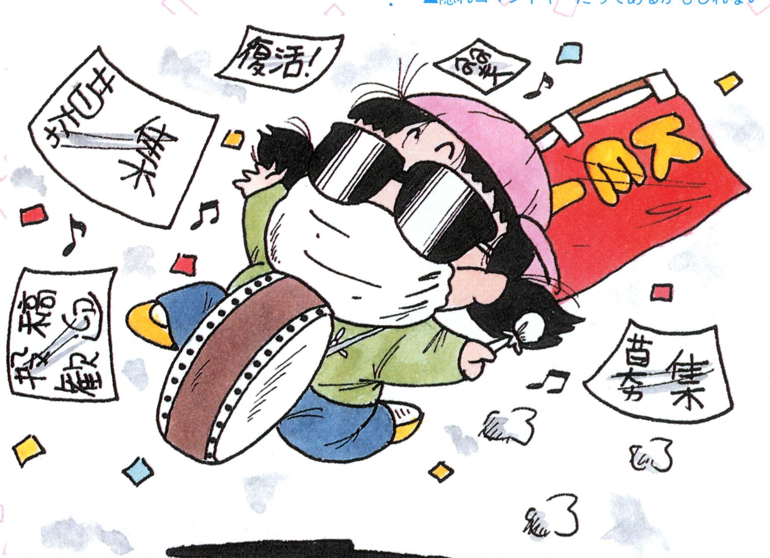
▲隠れコマンドキーだってあるかもしれない



▲隠されたアイテムを捜し出せ!!



▲特定の名前を入れると……なんてね!?







お待たせ！ ハイドライド3の今月のテーマは、勝利のためには欠かせない秘技、裏ワザを大特集！ オマケにひと目でわかる会話集までつけちゃうのだ。ええい、持ってけドロボー！

後半戦突入のための要点チェックをしよう！

さて、それでは今月も元気よく行ってみよう！ 先月の特集ではゲーム後半へ向けてのキーポイントとも言うべき幻想の街まで、疾風怒濤の快進撃をしたんだった。今月もそのノリで——と言いたいところだが、ちょっと待った。ゲームは早く解けりゃいいってものでもない。しかもこのゲーム、ハイドライドシリーズの総決算とも言うべき超ド級のスグレモノ。早解きに走るにはもったいない。ここはひとつ、あわてず騒がず、後半戦を乗り切るための、重要ポイント再チェックにはげんでみたいもの——。

というわけで、今月のテーマは全部で4つある。

①前回に引き続き、「宇宙船」の詳細チェック

②同じく前回に引き続いての「異次元空間」詳細チェック

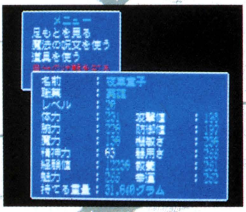
③重要な情報が一目瞭然の「会話集」

そして最後が今月のメインイベント

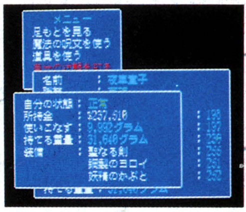
④勝利のための裏ワザ大特集

なのだ。その他にも最新情報をいくつか紹介して、来月からの後半戦突入に備えることにしよう。

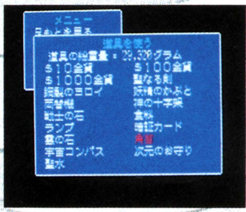
それでは——と。何はともあれ今月もハイドライド3、しっかりと終わりまでつきあって欲しい。とりあえずは右ページをご覧あれ。



▲ワタシのキャラもズイブンと偉くなったもの。終盤は間近だ！



▲妖精のかぶとを手に入れて、防御値がググッとアップした

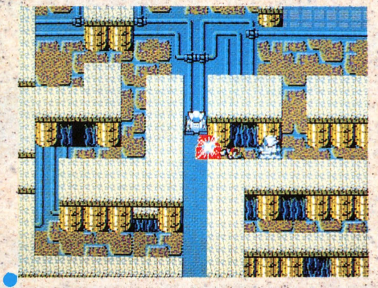


▲アイテムの数も増えた。でももう少し持てそうな気がするな

母と子のハイドラ3人生相談

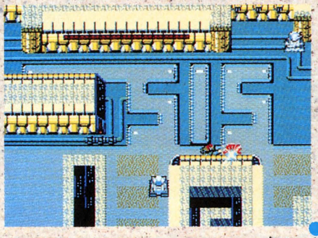
質問 ボクのキャラは戦士で現在レベル10。失われた宮殿を今、目前にしています。ところでボクには生涯の宿敵とも言うべきARPG仲間がいて、この場所はキャラのレベルアップにはもってこいの場所だ、と主張します。ライバルの言うことだけに、素直には受け入れられない心境です。彼の言うことは本当なのでしょうか？それとも……。

お答え ARPGに明け暮れる多感な青春時代、とてもウラやましく思います。結論から言わせてもらえば、キミは良きライバルにめぐまれたと言えましょう。失われた宮殿はキャラのレベルアップには欠かせない場所です。ここにいる護衛ロボットやディフェンサーは得られる経験値が大きく、高レベルのキャラにとってはいいカモです。やっつけて下さい。



◀1F出入口前にて。ココが穴場①

▼2Fの穴場。この場所から動くな！



宇宙船 最終チェック

長かった、そして想い出の多い(!?)中盤を脱けるとそこはもう宇宙だった…。などとつい感慨にふけってしまう今日この頃、皆さんいかがお過ごしですか？　エッ!?　1年8組の××はもうハイドラをクリアしたって!?　教室の片隅でＲＰＧ情報局を開いているって!?　うーむ、それでキミは焦っているわけか。友が皆、われよりエラク見ゆる…その気持ちよくわかる。でも、要はキミたちがどれだけ楽しんでいるかってこと。ま、気を楽にして焦らないでちょーだい。

さて宇宙船の話だ。ここには3つの重要なアイテムがあり、そのうちのひとつは幻想の街へ行くために必要になる㊕印だ。参考のために3つのアイテムを挙げると──①偉大なる弓　②妖精のカブト　③角笛。このうちの2つはゲームを終わらせるための必需品なので、重量制限をオーバーするからといって、絶対に捨ててはいけない。

また、ここにあるコンピュータは今後のキミの活動方針ともなる情報を提供してくれるのでよく探そう。コンピュータの起動は、失われた宮殿にあるヤツと同じ要領だ。

アイテムとコンピュータ──これが宇宙船探索の最終目的だが、最後に─。首尾よく目的を遂げた後、どうやって地上に戻るのか？　「移動」の魔法を持っているなら話は簡単だが、実は宇宙船の内部には失われた宮殿に通じるトビラがある。下の写真を手がかりにして見つけて欲しい。

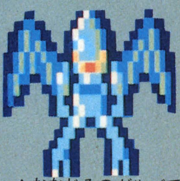
ということで宇宙船の最終チェックはこれにて終了。窮屈な宇宙服を脱ぎ捨てて、ホッとひと息──するのは地上に戻ってからだからね！

宇宙船に巣食う有象無象



ガイザー

◀こいつが要注意の敵ガイザーだ。ヘタに関わると痛い目に会うので、気をつけようね！



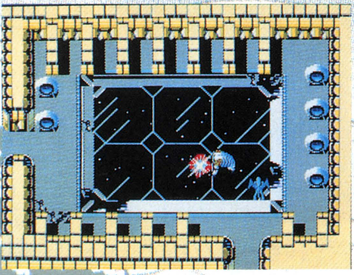
ガルバ

▲おなじみのガルバです。宇宙船の中にもしっかりと住みついているゴキブリのようなヤツ

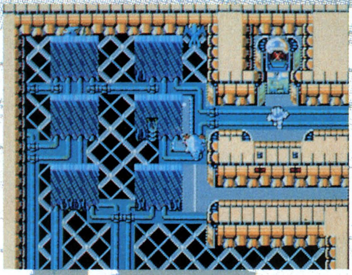


サラ

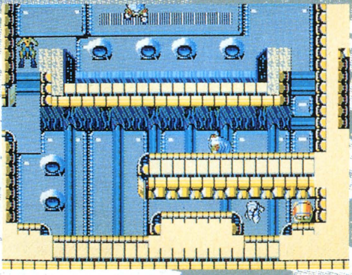
◀こいつは善玉。ウサギ耳がいかにもやさしそう。でも怒ると超強力な敵に変身するぞ！



▲宇宙船での難敵と言えるのがコイツ。体力が低いわりにガイザーの攻撃力はバツグン！



▲これは言うまでもなくトビラ。でも何のトビラかは自分で試してみてくれ

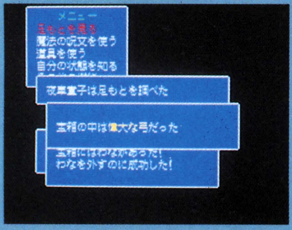


▲オヤ、こんな所にも宝箱があるぞ。何が入っているか、そいつは見てのお楽しみだ！

偉大なる弓！

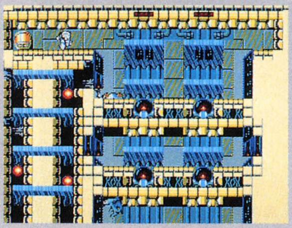


▲この宝箱の中味はズバリ！　偉大なる弓だ。飛び道具としては最も強力だ。

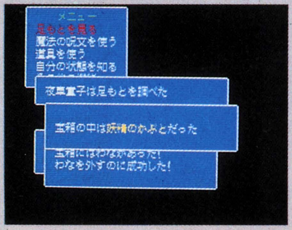


▲やっぱりなあ。聖なる剣に換えてこのアイテムを使うか、どーする!?

妖精のカブト

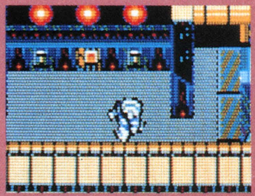


▲どーも宝箱ってのは、こういう隅っこに置かれる傾向にある。中味は何？

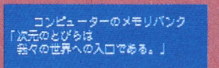


▲やった、妖精のかぶとだ！　でも装備するのは地上に戻ってからだからね

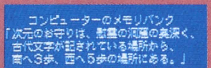
コンピュータだ



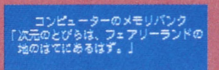
この場所に失われた宮殿に続く第2のコンピュータが隠されている。ここを通ると音がするから、その位置でナニをナニすると…



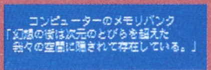
▲こーなる！　のっけから重要なメッセージだね



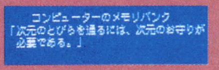
▲慰霊の洞窟っていうのは行ったことがあるような…



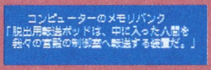
▲これはキミ達もご存知のはず。例のあれです、あれ



▲我々の空間ってのが泣かせる。幻想の街はいずこ!?



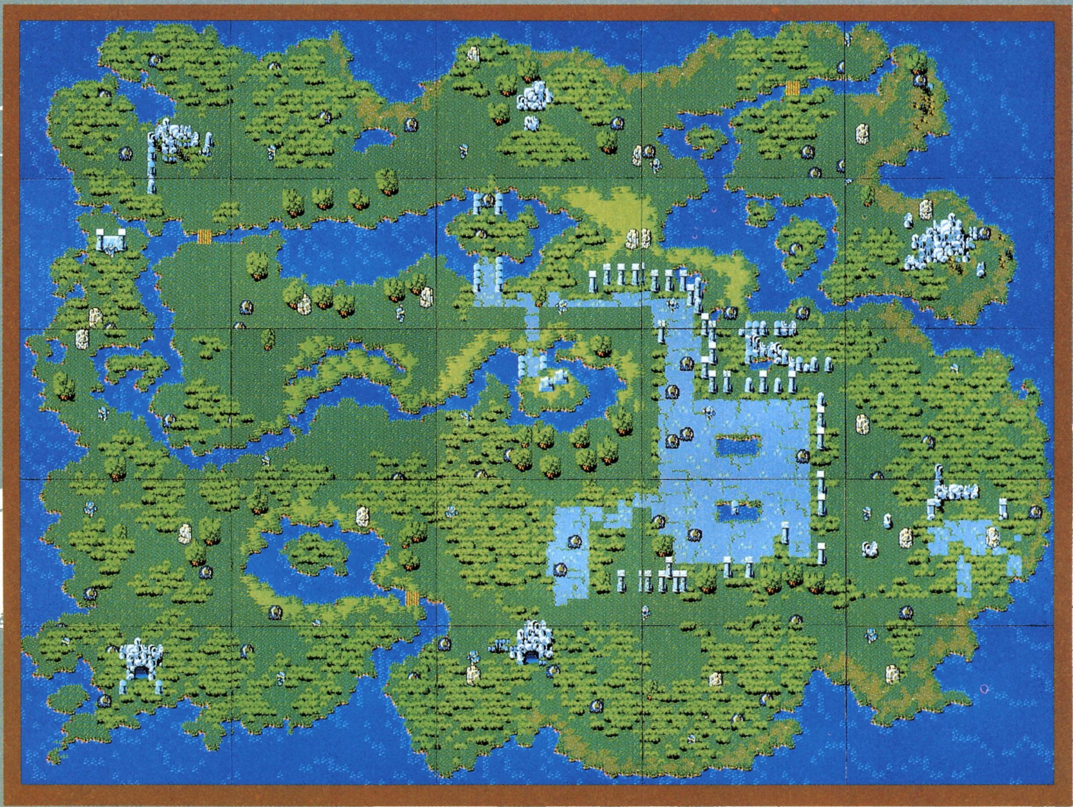
▲次元のお守りって何!?　コイツは㊕メッセージだ！



▲するとあの（どの？）扉は宇宙船からの帰り道か!?

異次元世界

広大な異世界がキミを待つ 探索優先、戦いは控えめに！



こうしてMAPを作ってみると、異次元世界もフェアリーランドに負けず劣らず広大だ。でもフェアリーランドと違うのは、ここには強力なモンスターがウジャウジャいるってこと。ご存知スライムとの戦いなど子供だましのよーなもの。レベル20でも下手すると危ない感じだ。また、この世界はある重要な地点へ行くための中継地でもある。オヤ、と思ったところは欠かさずチェックしよう！

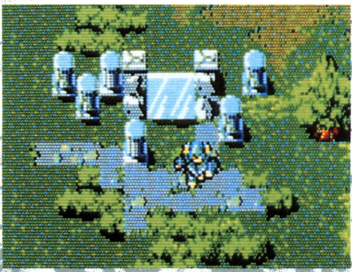
さて、本誌初公開！ 異次元世界の完全マップだ。しばらく、あのメカメカしい失われた宮殿や宇宙船でSFしていただけに、異次元とはいえ、ようやくフェアリーランド＝母なる大地を踏みしめたって感じだ。この地での冒険は次元の扉から始まる。エッ!? 次元の扉って何だ、だって!? しょうがないなあ、キミも。ゲーム序盤、フェアリーランドを走りまわっていた頃、川のほとりで見ているだろう？ これは何だ、なんて中に入って、あちこちタライ回しにされてエライ目にあったもの。でも宇宙船でしっかり情報を仕入れた人にはわかっているよね、あるお守りを持って入ればこの世界に来ることができるのだ。

それではスタンバイOK？ さっそく冒険に入ってみよう。オオッ、昔懐かしスライムじゃない!? でもどうしたのかな、キレイ（!?）な緑色していたのに、カワイソウに、こんなどす黒くなっちゃって…（と、見るまにヘビースライムの連続攻撃を受ける）。ジ、ジョーダンだろ！ スライム…ん、ヘビースライムっていうのか、おまえは。やけに強いヤツだなあ、ということはこちらの人面石も…（暗転）。

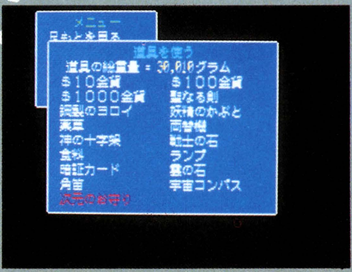
ということで、この世界の第一印象



▲ここから異次元世界の冒険が始まる。さっそくヘビースライムのお出迎えを受けた



▲この場所はよく知っているよね！ スライムがやけに可愛く感じられる今日この頃だ



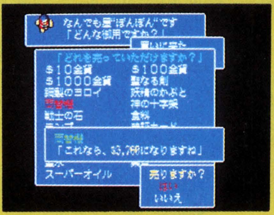
▲いつの間にか新しいアイテムが増えた。次元のお守りってのは一種の通行許可証だな！



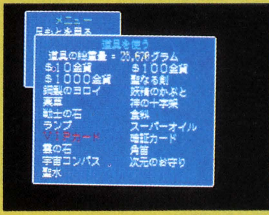
▲何かの神殿の跡かなあ!? ここいら辺あたりが気になって、ついウロウロしてしまった

VIPカードってナニ!?

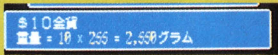
エッ!? ＶＩＰカードって何、だって!? とうとう来たか、恐れていた質問が。仕方がない、お答えしましょう。このＶＩＰカード、実は両替機を売ると代わりにお店からもらえるアイテム。これを使うと＄10金貨が255枚手に入る。つまり打ち手の小槌のようなものだね。あるいは小銭がやけにかさばることから、重量軽減のための両替機とは正反対の機能を持つアイテムと考えてもよいだろう。なおこれを使うには条件があって、精神力が70以上ないとダメ。



▲とりあえず両替機を売ってしまう。$3760じゃ安いんじゃない!?



▲すると、オオッ！　いつの間にかVIPカードがアイテムの中に



◀$10金貨が255枚。でもなあ、2550グラムはちょっと重いんでない!?

は敵キャラが非常の強力なことだった。レベル20になんなんとしているワタシのキャラも、彼らを相手に苦戦の連続。特に人面石は攻撃力、防御力ともバツグンのモンスターで、はっきり言ってコイツを倒すのはデメリット多しでパスにした方がベター。どうやらここは経験値稼ぎとは無縁の土地柄。戦いは極力避けるようにして、ワタシは探索に専念することにした。

それにしても、この廃墟のようなものは何だ？　それにこの塔は!?　うーむ、オマケにお墓まであるじゃないか。墓の前に立ってみる……オッ！…何も起こらないなあ。も一度。やっぱりダメ。何かが起きそうな気がするんだけどね。今日のところは時間も遅いし、ここいら辺で止めておくか——。

フェアリーランドへ戻って、これまでに仕入れた情報を整理してみれば、何か手がかりがつかめるかもしれない。ワタシの考えでは、この世界は、ある場所へ行くための重要な中継地点——だと思う。謎はいよいよ深まり、以下待て次号！

どーもここが気になるなあ……



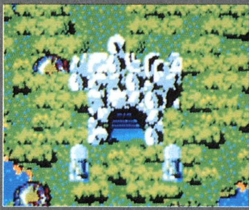
◀この出入口をくぐると、きっと何かいいことがあり…そーでもないなァ！



◀オヤ、異次元世界にもお墓があるぞ。でもズイブンとさびしい墓地ですねえ

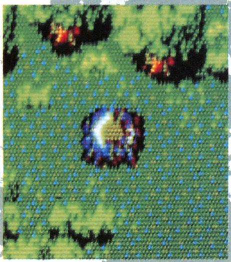


▶要するにここは、異次元世界の側の次元の扉。それ以外のモノではありません



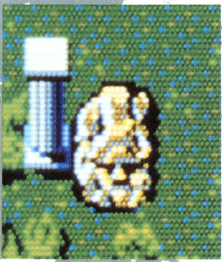
▶ではこの出入口はどうだろうね。ま、とにかく試してみてちょーだいね、フッ

コイツらが一番ワルイやつ！



ヘビースライム

◀触手を伸ばしての攻撃は破壊力を秘めている。コイツも嫌な相手



人面石

◀なるほど、コイツがウワサの人面石。とっても打たれ強いヤツだ

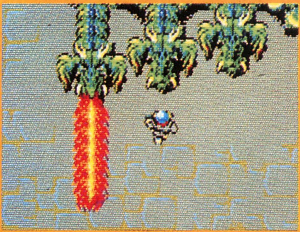
MAD DRAGONは強い

MAD DRAGONが倒せず、学校では友達にイジメられるわ、家ではお母さんに叱られるわと、暗〜い毎日を送っているキミのための必勝法——。

このキャラを倒すことは90％まで反射神経の問題。敵の弱点は鼻先のごく狭い部分で、しかも火を吐く直前に打撃を与えなければダメだ。できれば飛び道具などで打撃を与えた後、すばやく身をかわす。具体的なデータでは一匹あたり聖なる剣で16回の攻撃が必要だった。また、すぐに移動（身をかわす）しなければならないことから、連射アイテムは使わない方がいいだろう。最後に——。敵への打撃は３本ある首に均等に与えるべし。１本ずつ倒して行くと、残った最後の１本がほとんど連続して火炎を吐いてくるからね。



◀ドラゴンの正面に出るタイミングをはかっている



◀鼻っ先のキャラクター分というから、狙いにくいよね！

決定版
役に立つ会話集

フェアリーランド全土をくまなくめぐり、精選を重ねた重大情報が今ここに！　というわけでこのページには我がコンプティークの執筆および編集にたずさわる人々の血と汗と鼻汁がこめられている(キッタネエなあ)。エッ!? だから何だ、だって!?　それが仕事なんだからしょーがないじゃん、だって!? いやいやハッハッハ。ホント、アナタのおっしゃるとーり！（だったら最初から言うなっつうの！）

さて、この会話集の使い方だが、ひとつの情報は多かれ少なかれ他の情報と関連を持つ。これらの情報の連鎖関係を見つけて、謎解きの助けにして欲しい。そうすれば今まで訳のわからなかった会話も意味あるものになってくるはず。灰色の脳細胞を働かせよう！

森の街

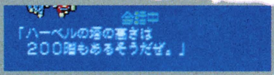
ゲームを始めてしばらくの間はこの街がキミのホームグラウンド。メッセージには、ゲームを進める上での基本とも言うべきものが多い。でも例外も2、3あるからね！



▲これはこれまでにも紹介した。つまり天空の街のことなんだよね！



▲で、その栄えた街っていうのは、いったいどこへ行ったのかなあ!?



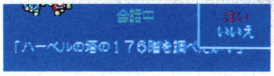
▲この塔は中級冒険者にとっては、格好のレベルアップポイントだよ



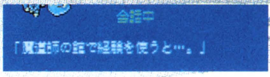
▲そんな、塔観光の名物、エレベーターがなくなるわけないじゃない！

天空の街

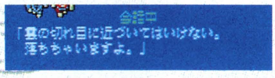
多分森の街の次に発見するのが天空の街だろう。ここでの重要メッセージは、やはり何といってもハーベルの塔関係の情報。後はアイテムの話もしっかりと聞きこもう。



▲176階には、ある重要なアイテムが隠されているはず。よく探そう！



▲経験を使うと魔法が手に入る。でもレベルの低いうちは焦らないこと



▲そうなんだ。雲の切れ目から落ちると即ゲームオーバー。でもね……



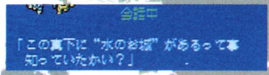
▲雲の石を身につけると、人間でも空を飛ぶことができちゃうのだ！

天空の城

天空の城では薬草と水のお城についてのメッセージが最重要。王様と話すのもいいけれど、あまり期待はしないよーに。ま、そういうことでがんばってちょーだい！



▲薬草を使うと、失われたマジックポイントを回復することができる



▲ついに出た！　衝撃の告白！　でも雲から落ちると死んじゃうし……

水のお城

ここでは王様と会見することが最も大切なイベント。それと出入りに必要なあるアイテムについての情報もとっておきたい。うまく行けば手に入れることができる。



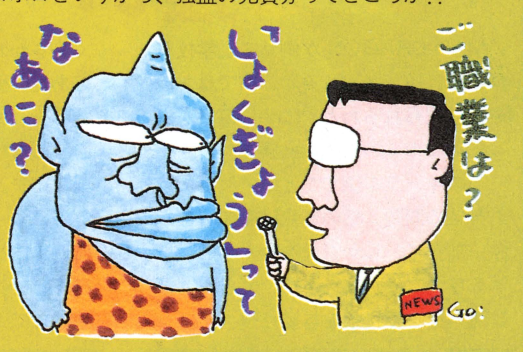
▲ここで初めてドラゴンの牙の話が出た。で、どーしろっていうの!?



▲墓地の下あ!?　すると例の栄えた街っていうのは今や地下都市に…!?

ウソのようなホントの話 職業が"怪物"だって!!

ワタシが確認した限りでは、このキャラを作るには、ゲームを解き終えることが必要。で、同じ職業（何でも良い）を選んで何回もキャラを作り直す。すると…できちゃうんですよねえ、コイツが。さすがプロの怪物(!?)っていうだけあって、コイツは最初から体力、腕力等がかなり高く設定されている。特に体力は最終的には500以上になってしまう！　ま、その代わり魔力や精神力はボロボロというから、強盗の兄貴分ってところか!?



地下の街

ゲームはいよいよひとつのヤマを迎えつつある。失われた宮殿についてのメッセージはよく理解しておくよーに！

会話中
「この倉庫の中に入った人間は
時々行方不明になるらしい。」

▲行方不明になるってことは…もしかしてここには秘密の出入口が…!?

会話中
「沈んでいる宮殿の内部は、我々には
まったく未知のカラクリが、今でも
動作し続けているという噂だ。」

▲沈んでいる宮殿と言えば…湖でそんなよーなモノを見かけたなあ！

会話中
「大きな湖の底には
大きな宮殿が沈んでいるんじゃよ。」

▲OK。とりあえずはこの宮殿へ行くためのアイテム獲得をめざします

会話中
「地割れに落ちて死んだ俺の友達が、
死ぬ間際に"宇宙が見える‥"と
言い残したんだ。ばかげた話だよね。」

▲地割れの下には宇宙があるってワケか!? とってもシュールなお話！

会話中
「ジムの巻物は沈んでいる宮殿の
なんらかのスイッチらしいが…。」

▲でもジムの巻物ってアイテム、いったいどこにあるんでしょーね!?

会話中
「私の角笛を盗まれてしまったの。
あれがないと"幻想の街"へ
私は帰ることが出来ないのよ。」

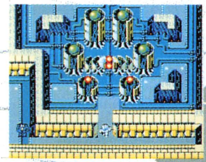
▲出ました、ついに幻想の街！ でも先は遠い。焦らないで着実にね

会話中
「へっへっへっ、どうです、お兄さん
ちょっとだけ遊んでいかないかい？」

▲遊んでいってもいいけど…何か悪いことが起こる予感がするんだな

失われた宮殿

ここではコンピュータが重要なメッセージを与えてくれる。情報の意味をよく考えて、次の冒険にしっかり役立てて欲しいもの。



◀この中には失われた宮殿のコンピュータが眠っているのだ

コンピューターのメモリバンク
「我々の住むべき大地は
再び失われようとしている。」

▲住むべき大地が失われるような事態は、現在も進行中なんだよね！

コンピューターのメモリバンク
「この地に残された人々に、この宮殿が
発見されないようにしておく。」

▲でも何故発見して欲しくないの!? 何かやましいことでもあるのかね？

コンピューターのメモリバンク
「まもなくこの宮殿は
湖の底深く眠ることだろう。」

▲とのことだ。でもこれだけじゃ今後の活動方針は決まらないよねえ！

コンピューターのメモリバンク
「我々はこの角笛を持って旅立つ。」

▲この角笛ってアイテム、どこかで聞いたことがある。思い出してくれ

コンピューターのメモリバンク
「角笛は幻想の街を出現させる。」

▲なるほどね。よくわかりました。とりあえずは角笛探しが目標！

コンピューターのメモリバンク
「この大地を見捨て、
新たな世界を築きあげるため、
この宮殿を放棄する事にした。」

▲この宮殿を放棄して、いったいどこへ行こうというのか!?

コンピューターのメモリバンク
「今、宮殿の最終装置が作動した。」

▲宮殿の最終装置が作動して、そしてお次はどーなるの!?

コンピューターのメモリバンク
「我々は次元のはざまへと旅立とう。」

▲次元のはざまっていうのがウマイ言い方。異次元へ旅立つわけだね！

コンピューターのメモリバンク
「最終報告：宇宙船はエネルギータンクの
破裂のため航行不能となる。」

▲となると宇宙船はある地点にストップしたまま永遠に同じところに!?

コンピューターのメモリバンク
「幻想の街には、我々に都合の悪い物を
持っている人間が存在するので、街
そのものを消しておいたのだ。」

▲我々に都合の悪い物!? どーもいまいち言い方がビミョーだよなあ！

幻想の街

質からいっても量からいっても、この街で得られるメッセージはかなりのレベル。苦労してやっと来た街だ、他にもいろいろあるので聞きもらしがないようにしよう！

会話中
「ひゃっ、ひゃっ、ひゃっ、
フェアリーランドは無に帰るのじゃ。」

▲あのねえ…誰かこのジイさん、何とかしてちょーだい！

会話中
「聖水には封印を解く力があるのじゃ。」

▲封印というのはいったい何の話？ どこに、何が封じられているのか？

会話中
「時のとびらに入ると、二度と外へは
出られなくなるそうだ。」

▲ええっ!? それだったら入ってもしょーがないんじゃないかなあ？

会話中
「時のとびらには、このフェアリーランドの
闇の支配者が存在するそうじゃ。」

▲闇の支配者をやっつけることが、この冒険の最終的な目標なの!?

会話中
「そういえば刑務所に服役中の奴が、
時のとびらに入ったことがあるそうだ。
本当かどうかは怪しいものだがね。」

▲オオッ！ この街にもそんなツワ者がいたか。会ってみたいなあ！

会話中
「時のとびらでの出来事を、
俺に聞いても何も話す気はないよ。」

▲ガッカリ。この人、かなりの精神的ダメージを受けちゃってるね

会話中
「妖精たちだけには、時のとびらに住む
闇の支配者の姿が見えるらしいがのぅ。」

▲闇の支配者と戦うためには妖精の協力が必要不可欠ってことか!?

会話中
「時のとびらは真夜中にのみ、
その入口が開くと聞くが……。」

▲真夜中にねえ…。でも時のとびらはどこにあるんだろうか!?

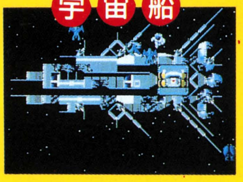
会話中
「バラリスの像と呼ばれる物が無いと、
時のとびらの入口は開かないらしい。」

▲バラリスの像ですね。これもどこにあるのか皆目わかりませんねえ

会話中
「闇の支配者の姿を見た者は
未だかつていないんじゃよ。」

▲わかってる。だから何としても妖精を探さなきゃいけないんだよね

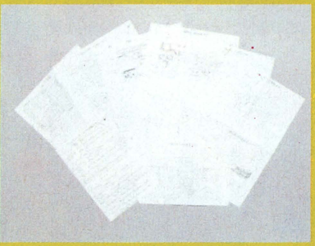
宇宙船



▲宇宙船のコンピュータは、前のページで紹介したよね！

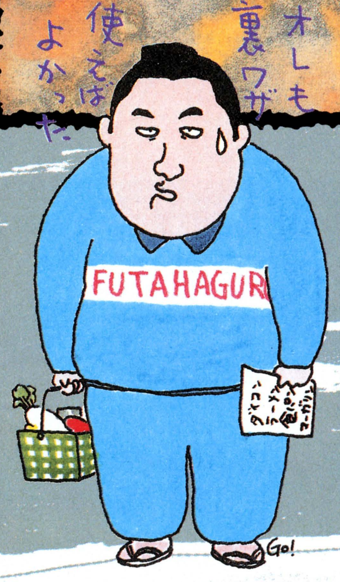
今月のMVPはこれで決まり!! 表彰、アンタは偉い！

昨年末の発売以来、コンプティーク編集部にもハイドライド3の戦闘報告が続々と寄せられている。今月はその中から2通を紹介しよう。まず、神奈川県の笹谷クンは「ハイドライド3マップ&80%攻略法」と題して、写真に見られる通り、詳細な報告を送ってくれた。短い期間でよくこれだけのマッピングができたもの。また兵庫県の森木クンは幾つかの裏ワザを見つけてくれたよ。ところで――銀の剣と光の剣っていうのは、果たして何処にあるんでしょう!?



▲ダンジョンのマップがよくぞここまで…という出来。お手柄だったよね！

ハイドライド3 裏ワザ大特集



さて、と。ようやく来ました、お待ちかね「裏ワザ大特集」だ。ひと言に裏ワザなんて軽〜いノリで言っちゃうけど、この2Pを埋めるためのネタ探し、結構シンドかった。病弱（!?）でイイ加減なライターと一緒に裏ワザ探しに狂奔したコンプ㊒のある人なんて、ストレスがこうじて、チック症（ホラ、よくあるでしょう。やたら目をパチパチやる神経性の症状で、コドモがかかりやすい）になってしまったのだ。で、彼は今どうしているかっていうと、やっぱり相変わらずワタシの横で目をパチパチやっている。どうもこの仕事にたずさわっていると、社会復帰がきわめて困難になる。日ごと夜ごと自分がアブナ〜イ人間になっていくようで、コワイ！

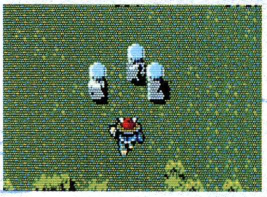
ま、とりあえずここにあげた5つの裏ワザ、㊕重要なものあり、必ずしもそうでないものありで、キミたちのお役に立てるかどうか自信ないんだけど、隅から隅まで、ずずいっと目を通してちょーだい！

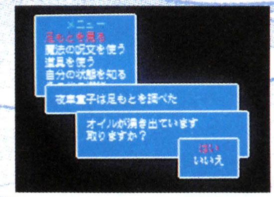
1、フッフッフ石油成金だぜい！

天然資源とは無縁のように見えるフェアリーランドの地下に、実は豊富なオイル資源が眠っていた！ ということで、森の街の北、ハーベルの塔の少し前の地点に、オイルの湧いているポイントがある。写真に見られる通り、目印は3本のクイが立っている所で、この中に入り、「足もとを見る」のコマンドを選択すると、オイルを無尽蔵（むじんぞう）に手に入れられる。

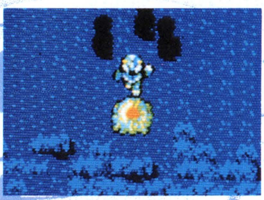
なお、この話にはさらにウラがあって、昼の間はオイルが入手できるが、夜になるとこれがナント！ スーパーオイルに変わるというからオッソロシイ話だ。

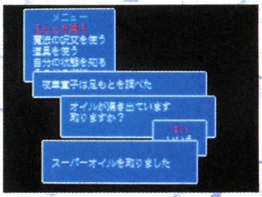
タダで手に入るオイルを売って、今日からきみも億万長者！ それにしても、フェアリーランドで一獲千金の夢が見られるとは思わなかったぜ！


▲ハーベルの塔の一画面手前の地点。三本のクイが目印だからね！



▲湧き出ているオイルはいくら取ってもタダ。ウレシ〜イ話さ


▲夜（20時以降）に訪れる。シルエットでやや見えにくくなるな



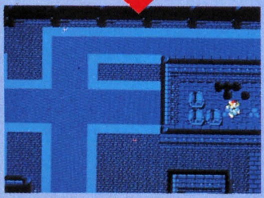
▲夜に来ただけのことはある。スーパーオイルになっていた！

2、水のお城の宝物庫に忍び込む！

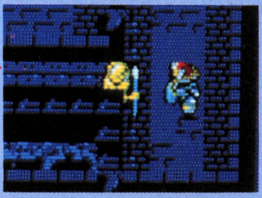
▼…というわけで潜入に成功。少々ウシロメタイ思いもするけどね




▲とりあえず、宝物庫の前まで行って、夜が来るのを待っていよう


▲フッフッフ、宝箱を前にするとついつい性格が変わるワタシです

▼でも帰りにはしっかりと衛兵が復活。次の夜を待てる…かなあ!?



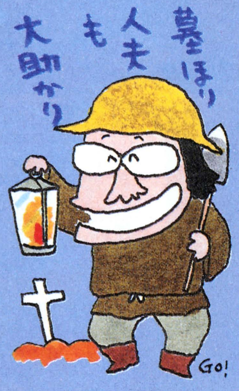
水の城の宝物庫に入るには、ドラゴンを倒して王様にあるアイテムを献上しなければならない。ところが、このドラゴンとの戦いは、ハイレベルな指先勝負。アクション苦手の人には勝利への道は遠い。そこでこの裏ワザ。まず食料を多めに持って、夕方くらいから宝物庫の前に立つ。そして夜（20時以降）に門番に話しかけると、ナント！ 門番が消えてしまう！ 後は宝物庫に入り、アイテム取り放題なわけだが、問題は帰り道。門番はしっかりと復活しているから、「移動」の魔法を使うか、次の夜まで待てるだけの食料を持っていないと帰るのは不能。

でもなあ…この裏ワザ、できれば使わないで欲しいなあ。やっぱりドラゴンを倒してこそ、真のゲーマーと言えるのだからね。

3、永久にオイルが使える法だ！

ダンジョン探索もはや幾星霜。どうもオイルがすぐ切れるとお嘆きのアナタへ。ごもっとも、このアイテム、すぐ切れるし、オマケにかさばってしようがない。でもアナタの悩みも今日で解決。まずダンジョンの中でオイルを灯して、「オイルが切れそうだ」のメッセージがウインドウに表示されたら、すぐさま街へとって返す。後はそのまま宿屋へ泊れば、アナタのランプは永久に明かりを灯し続けることでしょう。

もちろんこれはスーパーオイルでもＯＫ。ワタシの経験では、この裏ワザ、特に重量制限との関係からとってもありがたいものでした。

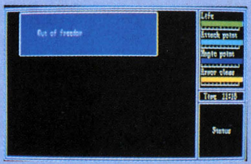


4、お楽しみMusic Selectだ！

これは特にゲーム進行に関わりあるものでもないし、裏ワザと言えるものでもない。ま、この機会を利用して紹介をさせてもらえば、ゲームを解き終えた人のためにお楽しみとして、Music Select の機能が用意されている。ゲーム終了後、森の街の銀行に入ればＯＫ。ゲーム中は「この銀行は閉鎖されています」となっていたウインドウに、曲名が表示され、スペースキーを押すと次々と曲が切り替わるようになっている。

キミたちも知ってるように、Ｔ＆ＥのゲームはＢＧＭが秀逸。改めてこれらのＢＧＭを鑑賞しながら、ゲーム終了者の特権を味わってみるのも良いだろう。


▲一見何の変哲もない銀行の建物なんだけど、中に入ると…

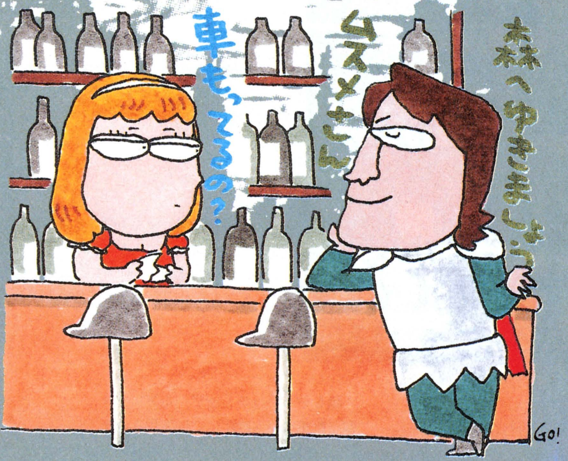

▲オオッ！　これがウワサのmusic select機能なんですよね！

5、時は金なりってホントだぜ！

これも裏ワザと言うよりは、ゲーマーの便宜をはかったユーティリティに近い。キミたちも経験があることだろうが、ゲーム序盤などでは、キャラが弱いために結構死んだりする。で、そのたびにタイトル画面から立ち上げ新しく始めるわけだが、これがいかにも面倒だ。そこでおススメなのがこの方法。まずキャラが追いつめられて死ぬ寸前に、キーボードで言えばテンキーの２とスペースキーを押しっ放しにする。するとキャラが死んでもタイトルを介さずにゲームが再開できる。

なおジョイスティックだと、スティックを下に、ＡＢボタンを押しっ放しでＯＫだ。

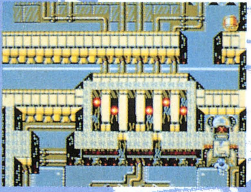
キャラが死ぬ寸前、スペースキー＋テンキーの２を押す → タイトル画面を経由せず、直接ウィンドウが出現 → ゲームスタートを選択して再開。今度は死ぬなよ！



今月もつき合ってくれて感謝!!

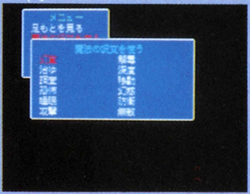
今さら言うまでもないことかもしれないが、ハイドライド３をやってきて、ワタシが特に感心していることがひとつある。それは何かと言うと、まず序盤、中盤、終盤を通じて「中だるみがない」ということだ。中でも中盤は、レベルアップにはげまなければならない局面でもあるため、どうしても単調な戦いが中心になりがち。ハイド３ではここを多彩な武器・アイテムやモンスターの攻撃パターンで乗り切っていると言える。他にも情報量の多さといい、ＭＡＰの広大さといい、ゲーマーを決してあきさせることがない。

なあんてね、ホメ過ぎちゃったい！　でもホント、このゲームを担当できて良かったと思うね。以下次号。


▲宇宙から無事帰還したところ。周りはすでに夕方になっていた


▲墓地の探索は中盤のメインのひとつ。情報は集めたかな!?


▲森の街にて。この先に行こうとしたが封印されていてダメ

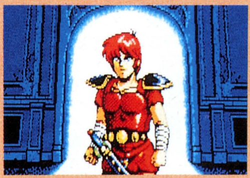

▲幻覚から無敵まで。これで魔法修業は全課程終了しました













復活した魔王を倒し、石像にされた王女を元に戻し、そして王国に平和を取り戻す——そのためには、9つのクリスタルを魔物たちから奪い返さねば。行け、デューク・ガーランド!!
今回は5面までの攻略をやっちゃおうってワケだ

早熟な勇者ほど戦いは有利に!?

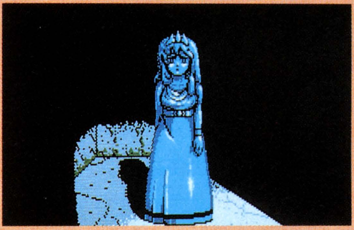
このゲームの5面までのポイントは、まずゴールドを貯めること。そして、レベルをできるだけ上げておくことだ。これはなるべく早い面のうちにやっておくのが望ましいけど、唯一2面だけはオススメできない。洞窟から町に帰ろうとしても、敵が復活していて、あまりにも危険だからだ。

となると、その前の1面で粘って、稼ぐということになる。ゴールドの方は「気持ち」程度しか入らないけども、次の面で買い物をするには十分な額がたまるハズだ。敵をバシバシやっつけ、アルマスを銀行で換金する……を根気よく行おう。

また、レベルも1面でできるだけ上げておくと、2面での戦いがかなり楽になる。敵の強さが段違いになるから、事前に備えておかない手はない。

さて、おあとはマップ。行っても意味のない場所、アイテムのある場所はこまめなチェックを忘れないこと。壁に埋まっているアイテムもあるので、注意深く探してみよう。

最後に、洞窟に入る前には必ずセーブを忘れずに。サイフはカラでね!





アイコンのチェックもしときましょ☆

ESCキーで画面が変わり、選択モードに。ここで使いたいアイテムを選ぼう。

画面下の表示は常に出ていて、ライフメーターやサイフの中身、装備などが示される。

面数に応じた装備があるかな?

MAGIC
賢者から授かった魔法と、使える回数、そして最大値が表示される。
教会や宿屋で休むか、アイテムでMPは回復。レベルが上がると回数もUP。

WEAR
靴などの身につけるアイテムがここに表示される。
使いたいアイテムにカーソルを合わせて使用。

USE
魔法の道具と薬を表示。最大5つまでしか持てない。
カーソルを合わせて、スペースキーを押して使う。

LIFE
主人公のHPが表示される。
洞窟で敵をバシバシやっつけて、経験を賢者に見てもらうと、レベルは上がっていくゾ。



INVENTRY
手持ちの武器と防具(耐久力と最大値)そして紋章などの特殊なアイテムがここに表示される。
下のウインドウとダブってますな。

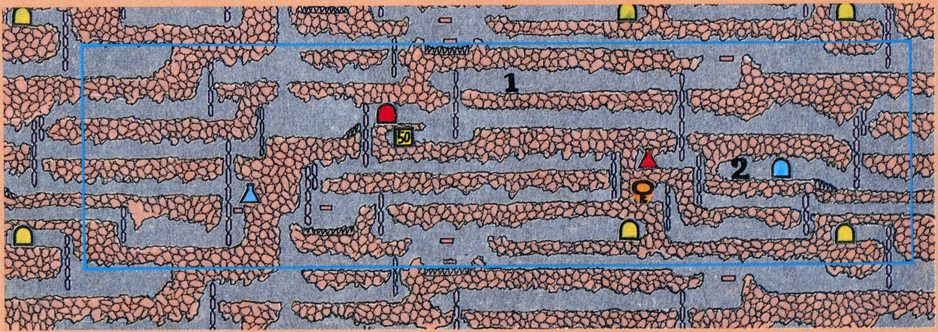
武器・魔法・防具
手持ちの剣、使える魔法と残り使用回数、防具と残り耐久力を表示。
シールドは耐久力が0になると、こわれてなくなってしまうので注意!!

GOLD
主人公の手持ちのゴールドを表示。銀行口座に入っている分は別扱いだよ。

ALMAS
敵をやっつけると出てくるアルマス。取ったポイント数がここに表示される。
銀行の換金レートをそれぞれ頭に入れておいて、手堅く稼いでくれ。

STAGE 1 洞窟界

ムララの町 ▶ マリシア洞 ▶ サトノの町



まずは１面。最初はフェリシカ城に入るのが普通だろう。王様が1000ゴールドくれる。

さてその使いみちだが、賢者の盾とセルドの薬、はい、これだけ。あとは全額貯金しちゃおう。

まちがっても焼物の盾なんぞを買ったり、修行の剣の二重買いをしないこと！

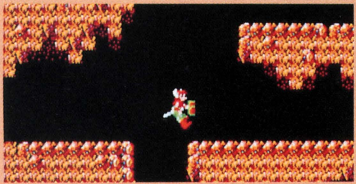
さて準備ができたら、賢者のところへ行って、とりあえずセーブをしておこう。あとは洞窟へ Let's go！

１面のマリシア洞は、とくにこれといって難解な場所はない。カギの位置もわかりやすいし、ハマリの箇所もない。——ただし、動きの早い渡り板には要注意。タイミングを間違えて落っこちると、スタート近くまで戻されてしまう。板が向こう岸へ着くちょっと早めぐらいのタイミングで進めばＯＫ。

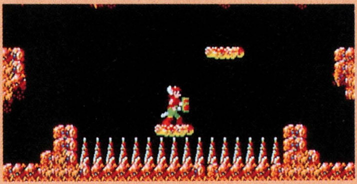
そして、１ヵ所ジャンプしなければならないところがある。ここはいったん止まって、／方向（テンキーの⑨）を操作してやれば楽勝だ。また、つたはジャンプで飛び移るよりも、歩いてつかまったほうがいい。

洞窟で苦戦する敵はアンブレだろう。攻略としては、後ろギリギリに引きつけ、剣をふり回しながらチビチビ進めば、ノーダメージで倒せる。

こまめに洞窟と町を往復して、ゴールドと経験値を稼ぐことも忘れずに！



▲ジャンプのポイント。助走をつけるより、手前でいったん止まって、慎重にいこう



▲トゲ地帯と渡り板。ここの板は動きが遅いので、やさしい。下に落ちるとLIFEがゾクゾク減るぞ！

MONSTERS



トード

ただの巨大なカエル。引きつけすぎると突っ込んで来るので、間合いをうまくつかんで倒せ！



ヴォイヴォド

単なる巨大なナメクジだが、ＨＰは２。動きもトロいし、こわくも何ともないヤツ。



アンブル

コウモリで、こいつもＨＰは２。こちらが落下中に攻撃されると対処のしようがないので注意！



クロスビー

巨大なネズミで、プレイヤーに向かって猛突進してくるが、１発であっさりやっつけられる。

BOSS!



ガングレオ

１面のボスは、道頓堀の看板みたいなカニの化け物。そのデカい図体に似合わず、ジャンプまでしてプレイヤーをつぶそうとしてくる。つぶされたときのダメージは大きい！

——さて、こいつの攻略法だけど、実はなんてことはない、横にピッタリくっついて、剣できざむだけ。相手の動きに合わせて移動しながらこれを繰り返し、ハシに追いつめられそうになったら、ジャンプしたすきに下をくぐって反対側へ出る。唾液（えき）はかぶってもたいしたダメージにはならないから、気にしなくていいだろう。万一危なくなったら、余裕をもってセルドの薬を使ってしまうことだ。

これを繰り返しているうちに、巨大ガニは力尽きてアワを吹き……はしないけど、倒せるだろう。

必要アイテム



修行の剣

１面はこの剣で十分。ゴールドがあっても賢者の剣は必要なし。



賢者の盾

150ゴールド、耐久力は80。序盤ではけっこう使える。



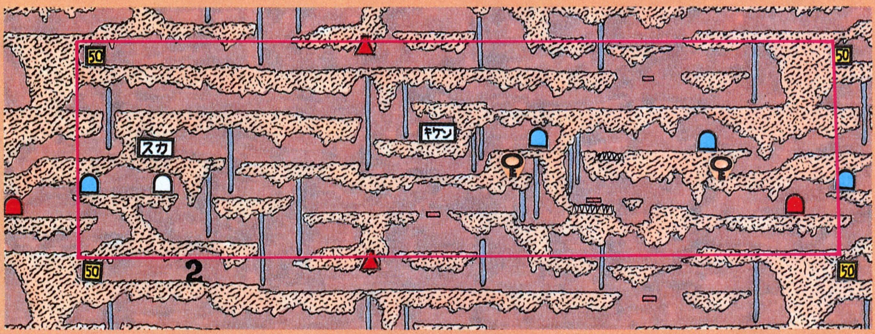
カギ×２

洞窟内に１個、ボスを倒して１個。迷う要素は別にございやせん。

♀…カギ　⚗ ◫…薬　∩…ドア　1·2…街へのドア　□…宝箱

STAGE 2 鐘乳洞界

サトノの町 ▼ ペリグロ洞 ▲ ボスクエの村



サトノの町でまずすることは、賢者のところへ行って魔法を授かり、経験を見てもらうこと。洞窟から出たら、宿屋に行く前に経験を見てもらわないと損だ。

あとは銀行へ行ってアルマスを換金してもらい、宿屋だの魔法だのに使ってくれい。

…と、大切なもんが1つ。「賢者の剣」をここで買っておこう。修行の剣を400G（ゴールド）で下取りしてくれる（前の面だと200Gだから2面で買ったほうが得）。装備はこれでＯＫだ。

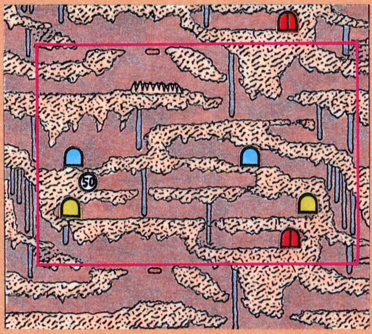
さて、ペリグロ洞。ここの敵はインケンな奴が多く、多少の苦労は覚悟しなければならない。ファイアートードやクロノスといった飛び道具（？）を使う敵には、エスパーダで対抗しよう。



クロノスの倒し方の1つは、段差のある場所まで追いつめてぴったりくっつき、斧が盾にコンと当たった瞬間に剣できざむ（4発）というもの。

「危険！」の箱はこわがらずに開けて、スレイヤーを仕止めろ。

「過去へ通じる緑の扉」の行く先は、……まーそんな大ゴトじゃないって！



MONSTERS



ファイアートード

火の玉を吐いてくる赤ガエル。少々イヤラシイやつ。



ネオアンブレ

1面のアンブレのパワーアップ版。さらにうっとうしい。



オクトスライム

スライムの中でも下っぱ。ただうごめいているだけのヤツ。



クロノス

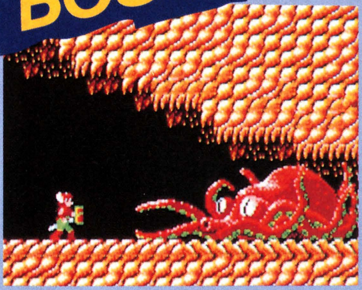
オークの一種で、オノを投げてくる。近づいていくと逃げるヒキョー者。



スレイヤー

別名・宝箱コウモリ。接触するとダメージが大きいが、倒す価値あり!?

BOSS! プルポ



2面のボスはタコの化け物。

切りつけても何もしてこない、はっはっはっ、これは楽勝！　と思っていると、2本の足を切り落としたところで毒のスミを吐いてくる。

このスミにひっかかって押し戻されると、大きくＬＩＦＥが減ってしまい、圧倒的に不利な展開となってしまうので、うまくジャンプしてかわしていこう。――とこれだけではあまりにも無責任なので、少ないダメージで手っとり早くやっつけるコツを教えましょう。

タコの目をよーく観察してほしい。スミを吐く前に、必ず目をパチパチさせていることに気がついたかな？　これがポイント。

2本の足を切り刻むとタコは目をパチパチさせるから、一歩退いてスミに備える。発射されたらタイミング良く／（9）の方向へジャンプ。そしてまた近づいて剣でバサバサ、また目が動いたら退いて……の繰り返し。これでタコは沈む。

ちなみにジャンプは、ジョイスティックよりテンキーの方が確実(ハマった人より)。

必要アイテム



賢者の剣

1500GP

洞窟に入る前に必ず買っておくこと。2面の敵はカタイぞ！



賢者の盾

防具は1面と同じ装備。めちゃくちゃな体当たりをしてくる敵もいないし、防石の盾までは不要。



カギ×2

1つはオーソドックスな場所、もう1つの場所へ行くには2通りの行き方がある。

魔法



エスパーダ

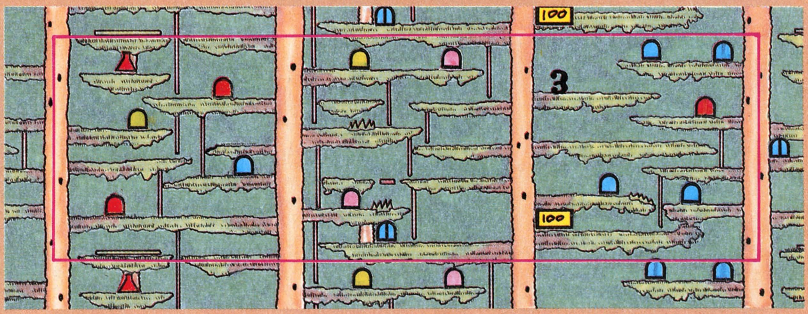
投剣の魔法。射程は短いが、2面程度の敵にはこれで十分。惜しまず使うべし。

STAGE 3 樹の世界

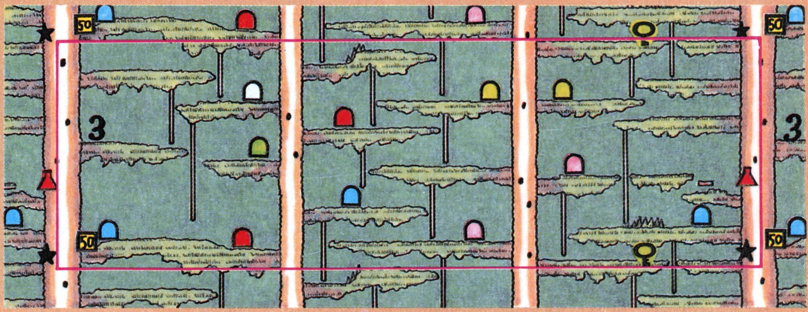
ボスクエの村 ▼ マデーラ洞・ライズ洞 ▲ ヘラダの町

前半ではもっとも稼げる面。
1アルマスの換金レートが6Gと割高なので、ここでがんばって万単位までゴールドを貯めたいところ。それに4面では2G、5面では1Gとレートが悪くなるのも理由の1つだ。
さて、この面は敵が強い。普通に戦っているとヒドイ目にあうので、マギアの石がぜひとも欲しいところだ。精霊の剣は4面までガマンして、マギアの石とハンブルの実2個を使って村と森を往復していれば、面白いようにアルマス・ゴールドが貯まる。効率よく稼げる場所を見つけて、マギアの石がなくなるまでネバるくらいの気力が欲しいね。
ところで！　必須アイテム・「勇者の紋章」はどこにある!?　これがこの面での最重要ポイントだけども、「枝が十字をなす」場所の右上で、「1番太い木」の下。ここの幹に隠れている。──ちなみに扉の最短ルートをバラしちゃうと、赤→赤→緑→緑の順。おっと、トラップもあるから気をつけとくれ、へっへっへっ……♠　カギはその近くにあるよ。
アルマス稼ぎの絶好の場所は、赤→青がオススメ。

マデーラ洞



ライズ洞





◀マギアの石。敵の攻撃から守ってくれるバリア的なアイテムだ

MONSTERS



アースウォーム
地中をモゾモゾ動いていて、時々首を出して弾を吐く。



ピッグフリー
ピョンピョンはねながら襲ってくるノミもどき。

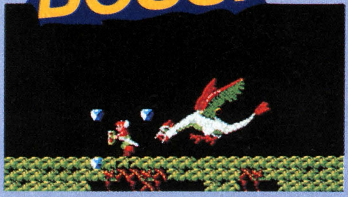


スペンサー
枝のつけ根にいるクモもどき。倒すと必ず10アルマス出す。



セイルウォーク
木の上をはったり、ボールのように跳ねたりと、トリッキーに動く。

BOSS!



ポロー

3面は巨大な鳥が行く手をさえぎっている。
攻略はカンタン。マギアの石でもって突進して、はい、おしまい。これだと実にあっけなく倒すことができる。
それじゃあまりにつまんねーぞ、オレは剣で正々堂々と勝負したる！　という人のために、少々アドバイスをしとこう。
基本的な攻撃パターンは、2面のタコのように弾（スミじゃないよ）を出すことに加えて、飛んで襲ってくることだ。羽根を広げたらジャンプしながら後退、あとは弾に注意して剣で斬りつけろ！
どちらで戦うかは好みにお任せする。

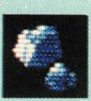
必要アイテム



賢者の剣
まだ精霊の剣までは必要ないでしょう。



防石の盾
もうこのくらいにしないと苦しいね。



マギアの石
1500GP
持ってると稼ぎの効率が段違い！



勇者の紋章
これがないと村を出ることができない。



カギ×2
2個目が意表をつく場所にあるゾ。

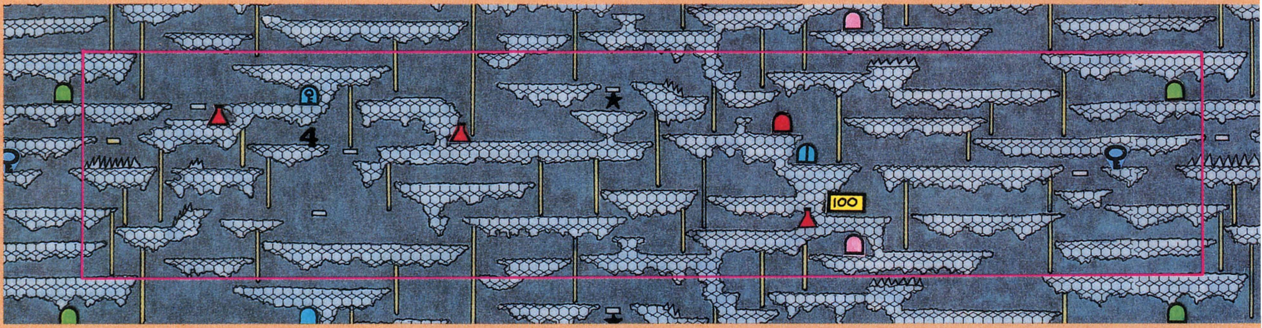
魔法



セーダー
矢の魔法。
エスパーダよりも射程が長く、なおかつ敵を貫通する。
使える回数がエスパーダに比べて少ないけど、それほどこの面では使わないかな？

STAGE 4 氷の世界

ヘラダの町 ▼ グラシアル洞・エスカーチャ洞 ▲ ツンバの村



つるつる滑る氷の面、それが4面のグラシアル洞・エスカーチャ洞だ。

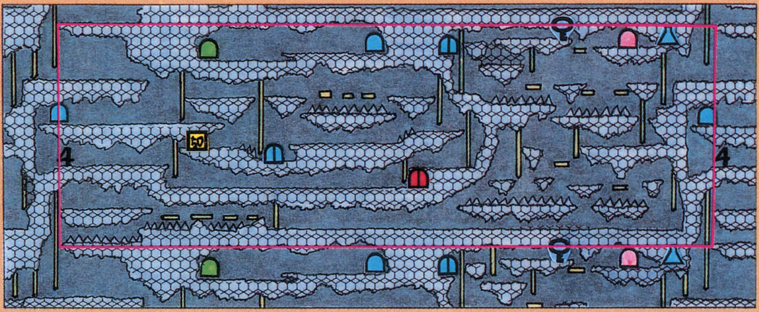
ここではボスへ行くまでの道で、かなり難しい渡り床の場面がある。足が滑るままだと、十中八九越せないだろう。そこで必要となるアイテムが「ルゼリアの靴」だ。

この靴がまた、ものすごく意表をついた隠し方をされていて、ただ氷の上を走り回っているだけでは手にできない。……そこでヒントだ。

降りる床のないロープが入口の真下にある。それに補まって待っていると、何かがやってくるんだ。そいつを使えば……もう、すぐ近く。

▲グラシアル洞

▶エスカーチャ洞



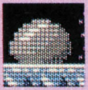
さて敵については、グリーンスライムがいやらしい。フェーゴを使えば一発で消えてしまうが、魔法がもったいないという人は、やり過ごせばいい。剣で切ると分裂するから注意!!

なお滑ることを利用して、かがんでくぐるポイントがあるのもお忘れなく。



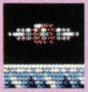
▲こうやってかがんで通るポイントもある

MONSTERS



グリーンスライム

剣で刻むと分裂。フェーゴなら一発でやっつけられる。



フライングダガー

床の上下をグルグルと回転している。攻撃を受けると手痛い！



シェル

ただのカメ。しかし首を引っこめて突進してくるのには注意！

BOSS!



アガール

一見マヌケそうなヤツだが、これがまた強いのなんの。耐久力もかなりある。

剣を使うよりは魔法で応戦したほうがいいだろう。ジャンプしてきたらフェーゴで炎をつくり、踏ませる。――これがじれったいという人は、前の面でマギアの石を1個よぶんに買っておいて（4面では売っていない）ここで使えばかなり楽だよ。

必要なアイテム



精霊の剣 5440GP

3面であわてて買うよりは4面まで待って買ったほうがいい。



防石の盾

栄光の盾は高いし、まだそこまで必要とする敵はいない。これで十分。



ルゼリアの靴

すべり止めの靴で、あるとないとでは天国と地獄の差が……。



カギ×3

3個目はボスキャラのところへ行く途中にあるゾ。

魔法



フェーゴ

火の魔法。

いわゆるファイアーエレメントで、ある程度の射程で炎となって一定時間燃え続ける。グリーンスライムに有効だ。

射程は目測で覚えておこう。

STAGE 5 腐土の世界

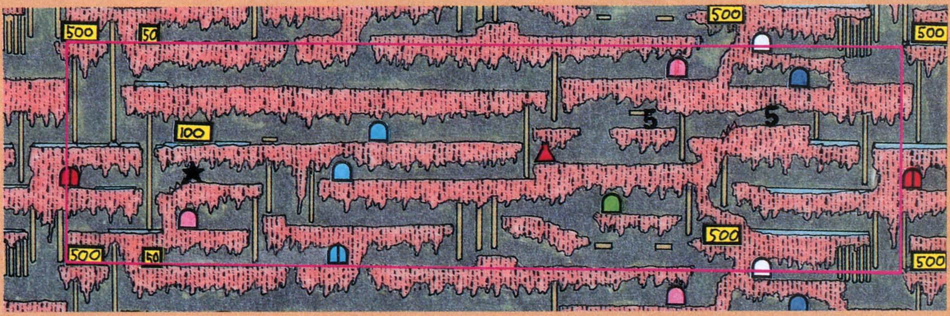
ツンバの世界 ▼ コロエール洞・セメンテール洞 ▲ ドラドの村

この面のＢＧＭは、長時間聴いていると頭の中がおかしくなる。しかもクリアまで手間がやたらかかるので、極めつけに意地が悪い。

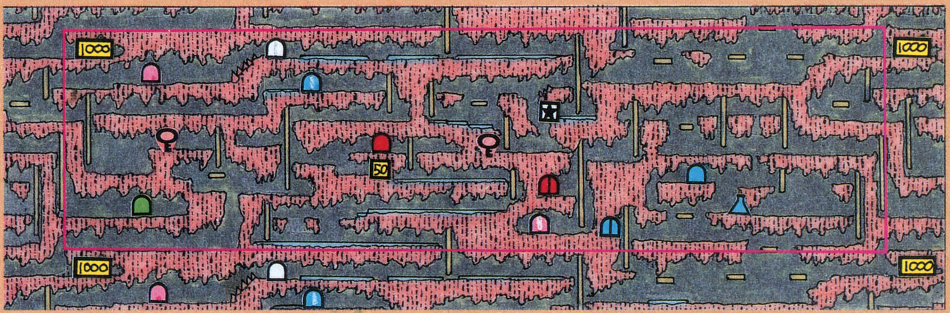
まず必要なのが「ピリカの靴」。これがなくてはゲルロイド（青い液体）の上を通ることはできない。──そこで第2のポイント・「通り抜けられる壁」を探すことが重要なことになってくる。コロエール洞には3ヵ所あるぞ。

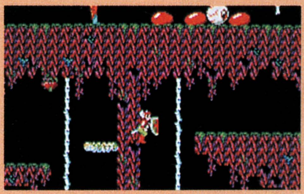
そしてその次は「勇者の紋章」だ。これはゲルロイドの向こう側にあって、勇者の剣を手に入れるのに必要なアイテム。さらに、勇者の剣はボスを倒すのに必要！

ブラッドスライムは剣で増殖させるだけさせておいて、ランザーでまとめてやっつけるのがベスト。しかし換金レートが悪く、思ったほど儲からない。



▲コロエール洞　▼セメンテール洞



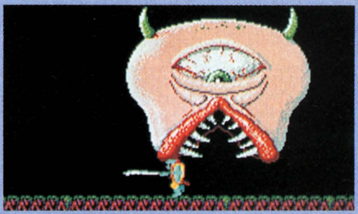


◀ここは抜けられる壁の中でもとくに意表をつく場所だ

BOSS! ビスタ

こっ……これは気持ち悪い。その上緑色のヨダレをダラダラ。下品なヤツ……!!

見た目がイヤラシイやつだが、そんなに難しくはない。斜めジャンプで追っかけて切りつけろ。降りてきたときがチャンス！



MONSTERS



ゾンビ

ゲルロイドに侵された死者。頭以外にはダメージを与えられない。



トラッパー

天井にくっついていて、プレイヤーが近づくと落下してくる。



ブラッドスライム

グリーンスライムより強いが、アルマス稼ぎには絶好のカモ。



エビルアイ

Ｙ軸座標上にプレイヤーを発見すると、猛スピードで突っこんでくる。

必要なアイテム



勇者の剣

栄光の紋章と引き換えにもらえる。



栄光の盾 7840GP

敵が段違いに強い。盾を換えよう。



ピリカの靴

最初に見つけるアイテムがこれ。



栄光の紋章

ゲルロイドの向こうにある。



カギ×3

２個目はやはりゲルロイドの向こう。

魔法



ランザー

火炎の魔法。

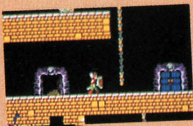
セーダーとフェーゴをあわせたような魔法で、敵を貫通して飛んでいく。

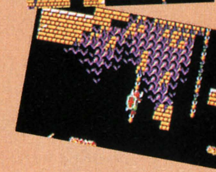
発射したと同時に一緒に走るのが正しい使い方と言えよう。アルマス稼ぎに、有効に使いたい。

まだまだ旅は続く…

以上で今回の記事はオシマイだけど、このゲームが本当に難しく、面白くなるのは6面から先だ。健闘を祈るぞ。

あと、福岡県の稲吉健二クン、レポート感謝ネ！





マップイラスト／渡辺天留子

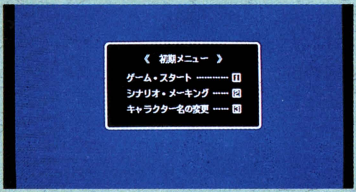


［ティル・ナ・ノーグ］

シナリオ自動生成で、無限のシナリオが楽しめるRPG『ティル・ナ・ノーグ』。でも、それだけじゃない。これは、マニアが泣いてよろこぶ、本格的な超RPGなのだ。

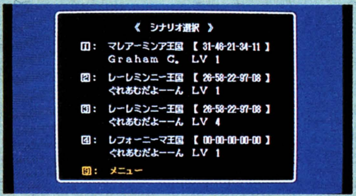
シナリオ生成は、こんなにカンタンなのである

この『ティル・ナ・ノーグ』の最大の売りものは、なんといってもシナリオの自動生成機能である。これによってほとんど無限といってもいいくらいのバリエーションのシナリオが楽しめるわけだ。



では、さっそくシナリオを作ってみよう。

ゲームを立ち上げると、最近のRPGにしてはずいぶんと地味な画面がでて

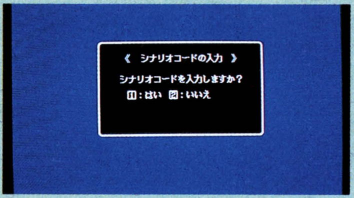


くる。じつはこれ、ゲームのオープニングじゃなくて、ゲームに入る前のメニュー画面なのだ。ここでシナリオ・メーキングを選ぶと、シナリオ生成モードに入る。

このシナリオ、写真を見るとわかるけど、すべて「○○王国」という名前がつけられているよね。

なぜかというと、そもそも『ティル・ナ・ノーグ』とは、ケルト神話のなかで、ダーナ神族と呼ばれる巨人族が、神々にまかされた地につくりあげた数多くの「常若(とこわか)の国」という意味。だから、シナリオも王国ごとに数多く存在するというワケなんだな。

でも、どのシナリオで遊ぶかは、で

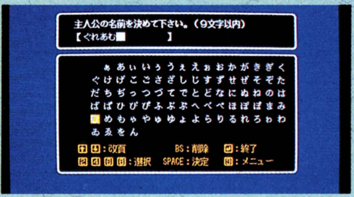


きあがるまではわからない。あとで説明するシナリオコードを使うなら別だけどね。

それで、シナリオ生成のときにやることといったら、主人公の名前を決めるくらいだ。この名前、漢字もOKだから、自分の名前をいれたりすると、ぐっと気分も盛りあがるね。

さて、名前を入れたら、あとは待つだけ。この間、5分から15分くらい。もし、FM音源ボードがあれば、この間にBGMが聞けるというサービスもあったりするんだゾ。

ところで、すべてのシナリオにはシナリオコードという10ケタの数字がついているんだ。これをシナリオ生成の



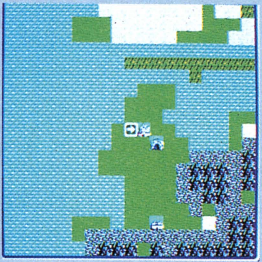
ときに入力すれば、まったく同じシナリオをもう一つつくることができるワケ。友達といっしょのシナリオで競争するなんてときにはなかなか便利な機能だね。

シナリオが違うと

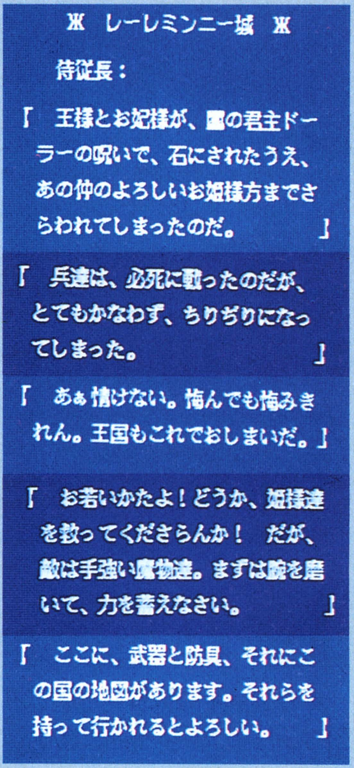
イントロ……



マップ……



城にて……



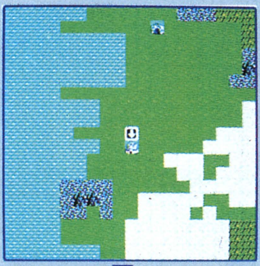
このシナリオは「レーレミンニー王国」。闇の君主ドーラーによって、王と王妃は石にされ、王女までがさらわれてしまった。王女を救い出し、デラパード海に浮かぶこの幻の国に平和を取りもどすために、英雄妖精は立ち上がったのだった。

ゲームはこう違う

イントロ……



マップ……



城にて……

Ж ルフォフォーニ城 Ж

侍従長：

「 あぁ情けない。悔んでも悔みきれん。年老いたこの身では、なにもできん。 」

「 王様とお妃様が、魔物に襲われ、亡くなられたうえ、あの仲のよろしいお姫様方までさらわれてしまったのだ。 」

「 王様がああなってしまわれた今。皆、成す術もなく、途方にくれるばかりだ。 」

「 お若いかたよ！どうか、姫様達を救ってくださらんか！ だが、敵は手強い魔物達。まずは腕を磨いて、力を蓄えなさい。 」

「 ここに、武器と防具、それにこの国の地図があります。それらを持って行かれるとよろしい。 」

こちらは「ルフォフォーニ王国」。王と王妃が魔物に襲われ殺されてしまった。そして姫たちもさらわれてしまった（なんか似てるな）。王女を助け出してほしいという侍従長の要請を受けて、英雄妖精はルフォフォーニ城を後にしたのであった。

町



それではやっとゲーム・スタートというわけだ

さて、シナリオができたら、初期メニューからゲーム・スタートを選んでいよいよゲームに突入。

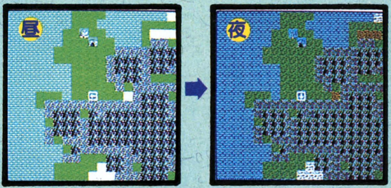
美しい城の景色とともにストーリーが紹介される。もちろんこの城の景色



もシナリオごとに違うというこりよう。

で、ゲームスタート直後は、どのシナリオでも、城のすぐ近くに出現する。

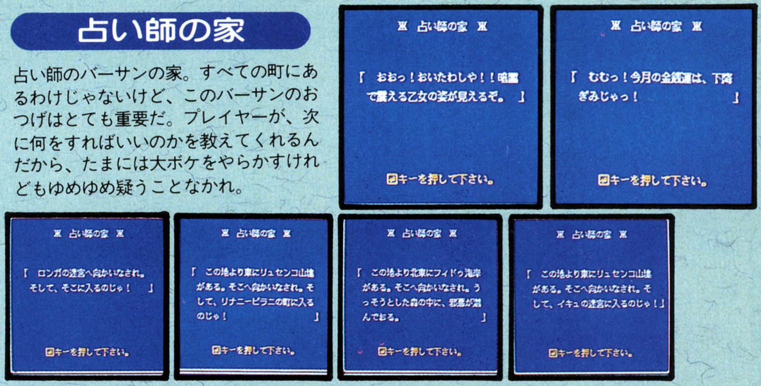
まずは城に行ってみることにしよう。すると、侍従長やら王妃やらがでてきて、王様が狂ったとか殺されたとかいって、ついでにお姫様たちが、さらわれたとか、城を出たとかいって助けを求めてくる。そこで英雄妖精であるキミは、ちゃっかりお姫様を連れてくる約束をしてしまうのだ。もっとも、そうしなきゃ話が続かないけどね。すると、ひととおりの武器、防具に100ＧＰのお金か、売って100ＧＰになるアイテムをもらえる。ここから、まずはホイサッサと町に行くのだ。



ここには、宿屋、よろず屋、酒場、医療所、占い師の家、ダーナの神殿がある。この中で大事なのは占い師の家だ。ここのバーサンのおつげに従って行動するのがゲームの展開上とっても重要なんだな。宿屋、よろず屋、医療所なんかは他のRPGと同じ。酒場では仲間集めや仲間のストックができるぞ。あとダーナの神殿については、魔法のところで説明することにしよう。

占い師の家

占い師のバーサンの家。すべての町にあるわけじゃないけど、このバーサンのおつげはとても重要だ。プレイヤーが、次に何をすればいいのかを教えてくれるんだから、たまには大ボケをやらかすけれどもゆめゆめ疑うことなかれ。



ともかく仲間を見つけなきゃ、夜もおちおち眠れない

占い師のおつげを聞いたら、今度こそほんとうに冒険に出発することになるんだけど、さすがにひとりじゃ心細い。このゲームでは5人までのパーティーを組むことができるので、まずは



仲間を集めとこう。てっとり早いのは酒場に行って捜すことだ。とりあえずはこれで人数だけはそろえておこうね。

ほかにも、たまに地上や迷宮を歩い

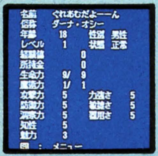


ているときに仲間にしてほしいとやってくる者がいる。酒場ではダーナ・オシー（ダーナ神族の末裔のこと）しかいないけど、むこうからやってくる場合には、クルラコーンやレプリコーン、ドワーフといった妖精族や、いつもはモンスターのラナンシーなんてときもあるし、ファルコン（鷹）がやってくることもあってなかなかおもしろいよ。

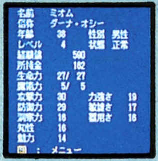
ともかくパーティーを組むことができたら、ちゃんとフォーメーションも決めておこう。これは、戦闘時にどんな態勢をとっているかとか、どんな並び方で歩いているかっていうことなんだけど、きちっとやっておかないと戦闘の結果に響くから要注意だよ。



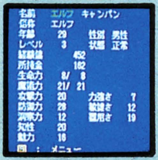
●これが仲間になってくれるキャラたちだ



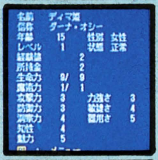
これは主人公。つまりキミ自身なのだ



ダーナ・オシーは、主人公と同じ種族なのだ



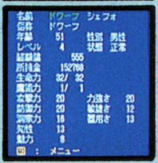
エルフ族は、ひよわだけど魔力が高いのだ



ダーナ・オシーの女のコ。お姫サマだって



クルラコーン族は、地下に住んでる妖精だ



力じまんのドワーフ族だけど魔法はヘタ



ファルコンは鷹。言葉は通じないけど味方だ

●「レーレミンニー王国」に登場する武器

武器	種類	攻撃値	防御値	特効	無効	小妖精
ブーメラン	飛	2	0	下等生物	人型系	×
ウッドピッグ		2	1		ジャム系	×
ダガー		2	1			×
ナックル		2	1		ジャム系	×
鞭		2	1	獣系	ジャム系	×
アイアンクロウ		2	2			○
ニードル	飛	5	0		ジャム系	×
ウッドスタッフ		5	2		植物系	×
こん棒		5	2	下等生物	ジャム系	×
フレイル		5	2			×
ロッド		5	2			×
アイアンピック		7	2	妖族系		○
グラディウス		7	2	虫系		×
アイアンウィップ		9	2	妖族系		○
ショートソード		9	2		悪魔系	×
アイアンロッド		9	3	妖族系		○
グラディウス＋1		9	3	虫系		×
スリングショット	飛	10	0		ジャム系	×
スチールロッド		10	3	妖族系	無気質系	×
ハンマー		11	3		ジャム系	×
ロイヤルソード		11	3			×
小妖精のフレイル		14	3			○
ハルバード		15	3			×
ショートソード＋1		18	3		悪魔系	×
メイス＋1		18	3		幽体系	×
アックス		20	3		悪魔系	×
レピアー＋1		20	3		無気質系	×
ショートソード＋2		21	4			×
セーバー		23	4		無気質系	×
セーバー＋1		27	4			×
ランサー		27	4			×
ロングボウ＋1	飛	30	0	獣系		×
小妖精の刀剣		30	5			○
ロングソード		30	5			×
ウォーハンマー		32	5			×
ロングソード＋1		33	5			×
クレイモアー		35	5			×
小妖精の剣		35	6			○
クロスボウ＋1	飛	36	1	獣系		×
ビーストスレイヤー		36	5	獣系		×
ラッキーソード		39	6			×
アルバレスト	飛	39	2	獣系		×
ストーンクリーバー		39	6	無気質系		×
クレーンクイン	飛	42	2	獣系		×
グレートメイス		42	7	幽体系		×
マスターブレード		45	7	獣系		×
勇者の剣		48	3			×

●こちらは防具(ヨロイとタテ)

防具	防御値	小妖精
レザーアーマー	2	×
キュイルボイル	4	×
レザーアーマー＋1	4	×
キュイルボイル＋1	6	×
ロイヤルアーマー	7	×
ブレストアーマー	8	×
ラメーラ＋1	8	×
チェインメイル	10	×
ラメラー＋2	10	×
チェインメイル＋1	12	×
プリティアーマー	12	○
リングメイル	14	×
ピクシーメイル	16	○
リングメイル＋1	16	×
スケールメイル	18	×
リングメイル＋2	18	×
シルフィーメイル	20	○
バンデッドメイル	22	×
エンジェルクロス	24	×
プレートメイル＋1	24	×
ファイヤースケール	26	×
マスタープレート	28	×
レザーシールド	2	×
ペルタ	2	×
バックラー	3	×
ペルタ＋1	3	×
バックラー＋1	4	×
ロイヤルシールド	5	×
プリティシールド	5	○
サイバー	5	×
アスピス	6	×
ピクシーペルタ	7	○
パルマ	8	×
タージュ＋1	8	×
クリペウス	9	×
フェザーシールド	9	○
バンデットシールド	10	×
タワーシールド	12	×
マスターシールド	14	×
マスターシールド	14	×
ファイヤーシールド	15	×
ドラゴンシールド	16	×

アイテムも魔法も覚えきれないくらい多いぞ

『ティル・ナ・ノーグ』の特徴の一つに、アイテムや魔法の豊富さがある。なんでも『ティル・ナ・ノーグ』それ自体では、魔法、武器、防具、道具がそれぞれ100〜200種類ぐらいあって、シナリオごとに50種類ぐらいずつが登場するらしいんだ。だからシナリオによっては、魔法や武器が全然違うということもありえるわけだ。



この武器や防具には、それぞれに特徴があって、身につけるキャラの能力値を要求するようになっているんだ。たとえばエルフのように知性があっても力のないキャラには、ハンマーのような力強さを必要とする強力な武器よりも、攻撃値が小さくてもロッドのような武器の方がより威力があったりするようになっているんだ。

それから特効対象と無効対象というのがあって、その武器が特によく効いたり、逆に全然役に立たないモンスターがあったりするのでよく確認しておくこと。おもしろいのは、武器にも防御力があるってことだね。

また、種族によっては使うことのできないものもある。たとえば、ダーナ・オシーは金属をきらうから、アイアンなんとかって名前になっている武器は使えないんだ。それから、ピクシーなどの小妖精族は、体が小さいから一般的な武器、防具はだめで、彼ら専用の武器、防具しか使えないようになっている。シナリオ「レーレミンニー王国」に登場する武器、防具を表にしてみたけれど、小妖精の項目で○がついているのが小妖精が使えるアイテムなのだ。

さて、魔法のほうはどうかというと、これがちょっとおもしろい。

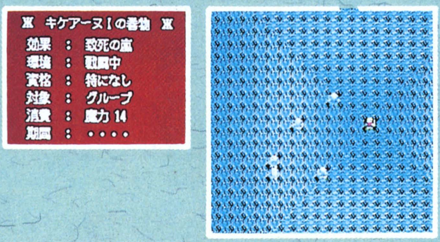
魔法をかけるには3通りの方法がある。ひとつは魔法の巻物を読むこと。もうひとつは魔法の道具を使うこと。そして最後は呪文を唱えることだ。

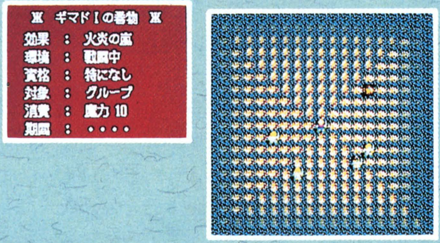
このなかで巻物と道具は、別のキャラに渡せるけど、呪文はそのキャラが覚えたものだから、渡すことができない。また、呪文と巻物は魔力を消費するけど、道具だと魔力を消費しない。わかったかな。

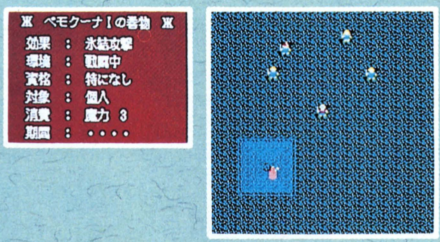
この道具や巻物は、町のよろず屋でも売っているんだけども、ダンジョンのなかで手に入ることもあるんだ。ただし、その場合には巻物に封印がされているから、そのままでは使えない。そんなときは、町のダーナの神殿に行って封印を解いてもらうんだ。

下に「レーレミンニー王国」に登場する巻物を一覧表にしといたので、参考にしてくれ。

超強力な攻撃魔法。キレイだ……







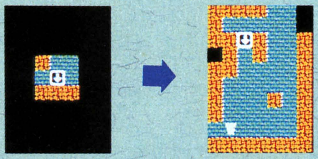
●「レーレミンニー王国」に登場する魔法の巻物

魔法	効果	場所	対象	消費
ビガルトⅠ	電撃攻撃	戦闘中	個人	1
ベモクーナⅠ	氷結攻撃	戦闘中	個人	3
ベセムⅢ	魔力吸収	戦闘中	個人	8
ベジホⅢ	体力吸収	戦闘中	個人	15
ルグートⅠ	落雷攻撃	地上での戦闘中	グループ	4
ギマドⅠ	火炎の嵐	戦闘中	グループ	10
メルキナⅠ	風雪の嵐	戦闘中	グループ	10
キケアーヌⅠ	致死の嵐	戦闘中	グループ	14
ティキナⅣ	死霊鎮魂	戦闘中	グループ	18
ナリュク	分身(自分の分身をつくり出す)	戦闘中	本人	9
ドナファトス	地精召喚(地の精を呼び出す)	戦闘中		15
メリファトス	風精召喚(風の精を呼び出す)	戦闘中		15
ミュドレアⅠ	魅了の鎖(敵を魅了する)	戦闘中	グループ	4
カチブⅢ	呪縛の鎖(敵を石化する)	戦闘中	個人	12
ジュノⅠ	沈黙の霞(敵の呪文の無効化)	戦闘中	個人	2
ジュナドⅠ	静寂の霧(敵の呪文の無効化)	戦闘中	グループ	6
メデⅠ	呪術遮断(敵の呪文の無効化)	戦闘中	個人	3
メリトⅠ	空気の盾(防御力強化)	戦闘中	個人	3
コリキアⅢ	氷壁の盾(防御力強化)	戦闘中	本人	5
ルナファⅢ	光輪の盾(防御力強化)	戦闘中	グループ	16
バマⅣ	煙幕	戦闘中		15
オドルトⅢ	眼識(モンスターの正体を知る)	戦闘中		5
ベフェミⅠ	体力回復(＋4)	随時,随所	個人	1
ベフェミⅡ	体力回復(＋20)	随時,随所	個人	5
ベフェミⅢ	体力回復(＋36)	随時,随所	個人	9
ベボワⅠ	魔力回復(＋1)	随時,随所	個人	4
ベボワⅢ	魔力回復(＋3)	随時,随所	個人	12
キュマⅡ	解呪(石化の回復)	随時,随所	個人	14
デリホⅠ	解毒(毒,麻痺の回復)	随時,随所	個人	2
デリホⅤ	解毒(毒,麻痺の回復)	随時,随所	個人	18
ホナⅠ	覚醒(睡眠,泥酔等の回復)	随時,随所	個人	1
ホナⅡ	覚醒(睡眠,泥酔等の回復)	随時,随所	個人	5
ホナミⅠ	覚醒(睡眠,泥酔等の回復)	随時,随所	グループ	10
ヴォクトⅠ	周辺探索(扉やワナを捜す)	キャンプ中		3
キュマラ	開封(巻物の封印を解く)	キャンプ中		0
ディナドⅡ	魔よけ(モンスターをよける)	キャンプ中		5
マニュⅠ	状態治癒	キャンプ中	個人	6
モーラ	迷宮脱出	キャンプ(迷宮)	グループ	5
リマルカ	光明(フロア全体を明るくする)	キャンプ(迷宮)		10
ロキト	触覚感応(鍵を使う場所を知る)	キャンプ中	本人	3

ダンジョンに行けば戦うしかないわけなんだな

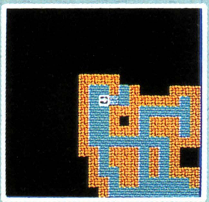
では、お待ちかねのダンジョンへと入ることにしよう。ダンジョン内は、入るとまっくら。自分のまわりしか見えないんだけれど、一度歩いたところはマップが表示されたままだから、マッピングの必要はなし。

ただし、ちゃんといろんな仕掛けがあるわけで、もっともベーシックなのが、隠しトビラ。これを見つけないと

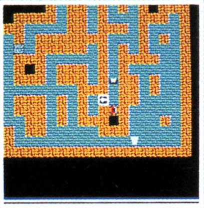


いつまでたっても先に進めないのは、どのダンジョンでも同じ。パーティーの注意力が高ければ簡単に見つかるけど、もしあやしいと思ったら、壁に体当りすることをすすめるよ。これなら、いくら注意力が低くても見つけられるからね。

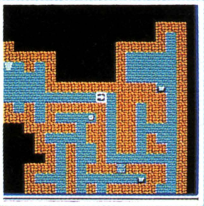
それから、カギのかかったトビラ。



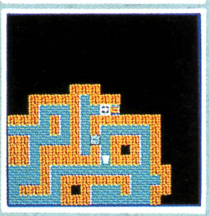
パーティーの前にあるのが隠しトビラ。体あたりでも見つかるゾ



赤いカギ穴がついているトビラ。トビラごとにカギが必要だ



まんなかにあるちっちゃなドクロマークがトラップ。気をつけろ

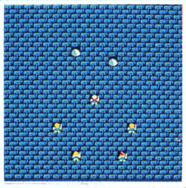


パーティーの前方で宝箱を発見。何が手に入るのか楽しみだ

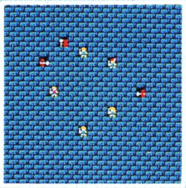
こちらはいくら体当りしてもダメ。そのトビラにあったカギを見つけなくちゃいけない。このカギや魔法の巻物が入っている宝箱もダンジョンのなかにはいくつかある。たいていは袋小路にあったりするので、モンスターに襲われないようにくれぐれも注意すること。

また、ダンジョンのいたるところにあるのがトラップ。注意力が高ければ先に見つけられるけど、ふんじゃうとさあ大変。仕掛け矢が飛んできたり、警報が鳴って、モンスターがやってきたりするのだ。近づかないように。

また、落し穴やワープポイントもあるんだけど、これらを有効に使わないとダンジョンをクリアできないような場合もあるから、こちらは恐れずにチャレンジすること。なお、落し穴は、ロープがあれば安全に下りられるよ。



これがフツーの場合。パーティーの前にモンスターがいる



奇襲をくらった場合。モンスターに囲まれてしまったゾ

さて、ダンジョンといえば戦闘がつきもの（もちろん地上にもモンスターはいるけどね)。こいつらと戦って、経験値とお金を手に入れるのはRPGの基本だもんね。

この『ティル・ナ・ノーグ』の戦闘は、とても個性的だ。はっきりいっておもしろい。というのは、パーティーの各キャラが、それぞれに個性のある戦いをしてくれるからなんだ。もちろん各キャラにどいつを倒せとかの指示をだせるけど、だまって見ているだけというのが楽しい。ケガをすると、すぐに防御になってしまうヤツとか、死にそうになってもどこまでも敵を追いかけるヤツとか、はじっこでぼーっとしてるヤツとかがいるんだよね。ときどきこちらから指示をだして、休ませたり、ハッパをかけたりするのが、まるで野球の監督みたいでおもしろいんだ。



ジャム系のモンスターは、ヤバくなると分裂することがある



魔法をビシバシ使ってくるモンスターもたくさんいるんだ



パーティーを魅了して、ふぬけにしてしまう。こわい攻撃だ



ヒューマノイド系モンスターには、助けを呼ぶヤツがけっこういる



なんと、モンスターのなかにも、それぞれ名前を持ってるヤツが…

もちろん、モンスターのほうもメチャクチャ種類が多くて、それぞれ個性的なもんだから、敵ながらこちらもなかなかおもしろい。

分裂しながら攻撃してくるのとか、奇声を発して仲間を呼ぶヤツとか、パーティーを魅了してふぬけにしてしまうヤツ、魔法を使うヤツ、別の種族とタッグを組んで攻撃してきたり、仲間が全滅しそうになると、応援にやってくるのなどさまざまだ。

でも、なにはともあれモンスターとの戦いで大事なのは、ともかく敵の強さと特徴をつかむこと。それから、ヤバイと思ったらいさぎよく撤退することだ。ただやみくもに攻撃をしかけることしか考えないおろかものは、いつまでたっても先に進めないぞ。あと、魔法を有効に使うことだね。

それでは、キミだけの『ティル・ナ・ノーグ』での活躍を祈っている。



※画面写真は一部開発中のものを使用しました

モンスター32匹大公開!!!!



赤い帽子をかぶった、地下の小人族。最初のほうによく登場



最初のダンジョンでよく出てくる。かなり弱い



麻痺攻撃をしかけてくる。体力がないときはたいへんだ



キノコのモンスター。催眠攻撃をしかけてくる



クモのモンスターは2種類。どちらも地上では仲間を呼ぶぞ



分裂攻撃をしかけてくるジャム型モンスターだ



苦しくなると、助けを呼ぶ弱っちいヤツ



コボルトといっしょに行動する。ただしこっちは仲間を呼ばない



おなじみの大ナメクジ。強敵じゃないけど毒攻撃に注意



ゲーム序盤では、こいつの毒攻撃は、かなりキツイ



白いドレスの美少女（?）　魅了攻撃に気をつけろ！



攻撃力の高い野獣だ。レベルの低いうちは、さっさと逃げよう



足の速い野獣だ。攻撃力もかなりあるからあなどれないぞ



ヘビ型モンスター。みかけのわりには弱いのだ



はっきりいってゲーム中盤のカモ。弱いったらありゃしない



怪奇ねずみ男。麻痺攻撃にやられると動けなくなるぞ



目玉のおやじみたいだね。催眠攻撃をしかけてくるよ



ゲーム中盤の強敵。攻撃、防御力が高いうえ、仲間を呼んでしまう



ともかくカタい。なかなか攻撃がきかないのでやっかいだ



自分の首を小脇にかかえたモンスター。どうということはない



スフィンクスみたいな外見のモンスターだ。スタミナがあるぞ



ゾンビ型モンスター。だけど麻痺攻撃があるので注意



石像に化けているのが得意のモンスター。ゲーム中盤に登場



羊の角と頭を持った人間型モンスターだ



闇の黒騎士。攻撃力が高いのでうまく戦おう



炎人間。体力がメチャ高いうえに炎の魔法を使うからたいへん



ドラゴンとライオンのハーフ。体力がものすごく高い



ドラゴンの一種で大きな翼のため飛竜ともいう。毒攻撃がある



メデューサといえば石化攻撃があるのは当然。ともかく要注意



ゴーゴンには石化攻撃だけじゃなく病毒攻撃もあるのだ



魔法を専門に使うモンスターでは最強クラスだ



攻撃力、防御力が高く、魔法も使うし、仲間も呼ぶ。超強敵



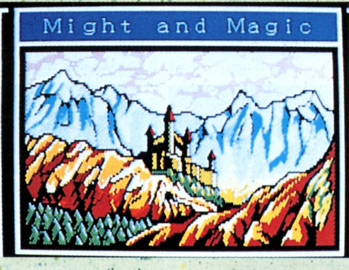
去年の夏にスタークラフトさんに取材に行ったときは、まだ移植中だった『マイト＆マジック』。まあガンバって、なんて思ってたけど、ほんとにガンバられてしまって、まさかこんなに早く完成するとはねェ。こりゃ必死になってプレイするしかないぞ！



▲とりあえずひとり目をつくってみる。なんじゃこりゃゴミだ！

本格RPGのスタートは、優秀なキャラクターづくりから

それはあわただしかった87年も、やっと暮れようとしていたころのこと。わたくしクロちゃんは、なんの因果か、コンプの編集部に、ひょっこりと、現われてしまったのだ。むろんそれをみのがす編ではない。とにかくコンプはケーコさんが謎の失踪（『ソーサリアン』のデカキャラになったというウワサがある）をとげて以来、やたら人手不足なのだ。



「そういえば黒田さんの『ウルティマ』は終わったんでしたね」

「おかげさまで」

いやあ、あの連載は時間がなくてきつかった。いろいろご不満の点がおありでしょうが、まとめておわびいたします（ペコリ、と最敬礼）。でもまあ今年の正月は平和に迎えられそうだわい、などと考えていたのが甘かったんだよねェ！

「じゃ、これ頼みますよ」

と、いいながら渡されたのが、ぬわんと『マイト＆マジック』（以下『M＆M』）ではないか。

「わっ、これやるのォ？」



▶このくらいの能力は欲しいねえ

「前の記事もみんな黒田さんだし。だいいちアップル版をやって、ほとんどマッピングを終えたなんて人は、ほかにいないですよ！」

「でもこれキャラを育てるだけで、エライ手間なんだよねェー」

「だからいちばんのヒマ人にたのむという編集方針、おっといけない……」

「ん、いま何か言った!?」

「いいえ、まあ、その、よろしく」

「やれやれ、わかったよ。正月はこのキャラ育てでツブレてしまうなあ」

「ちょっと、何言ってるんですか。今回も年末進行だから、年内のうちに写真撮影しなくちゃならないんですよ」

「エッ、それじゃこの暮れのいそがしい時にプレイするの？」

「いそがしいのはおたがい様でしょ！」

ウェーン、編がいじめるよォ、などとウソ泣きをしてもはじまらない。くそっ、市ヶ谷のやつはどこぞにスキー

に行ってるし。よーし、やったろうじゃないが、ここでいちばん、『M＆M』の真髄をみせたるわい。

とにかく最初はまずキャラクターをつくる。こりゃRPGの常識だね。『M＆M』のキャラクターは7つの能力値を持ってるから、なるべくいい数値を出すまで、何回でもキャラをつくるのが大切だよ。この能力によって、「戦士向き」とか「魔術師向き」とかに分かれるのもRPGの常識だね。

種族はそんなに意味はない。能力値の修正をするだけだから、キャラの職業に有利なように種族を決めるのがいいよ。まあとりあえずは、6つの職業のキャラをひとりずつつくって、それでパーティを組むのが間違いないよ。パーティの定員もちょうど6人だしね。



キャラづくりについてもっとくわしく教えましょう

――謎の中国人登場――

ふむ、もっと詳しく知りたいアルか。ならばまず能力値の職業欄に注目のこと。これはその職業するには、その能力値が絶対高くないとダメということアルよ。だいたいあんまり能力低いと、その職業になりたくても、最初から門前払い喰らうアル。

じゃどのくらい必要かというと、まあ好みもあるアルけど、最低16以上というところね。もっとも射手みたいに、必要能力の多い職業は、どれかを泣くしかないアルよ。子のたまわく、完璧な人間などいないのことね。でも能力に大きな穴あるのも危険よ。できれば全部二ケタがいいアルね。

あと重要なのが耐久力と素早さアルね。耐久力低いとヒットポイント少ないアル。素早さないと敵に先に殴られるアル。これとても悲しいアルね。

能力は3から18までアルけど、種族の修正いれれば、19以上や2以下にもなるアルよ。それにゲーム中にも魔法のアイテムや魔法の場所で能力上げることできるアル。『M＆M』の楽しみの一つがこの能力アップのことよ。

――謎の中国人退場――

●能力値

能力値	職　業	コ　メ　ン　ト
知　性	魔法使い、射手	知性が低いキャラは、スペルポイントが少ないよ
強　さ	騎士、戦士	強さが高ければ、敵に大きなダメージをあたえられる
魅　力	僧侶、戦士	僧侶の呪文のもとは魅力なんだ。キミ知ってたかい？
耐久力	全員	ヒットポイントを決めるときの基準になるんだよ
素早さ	全員	素早いと戦闘のときに、先に攻撃できるから有利だよ
正確さ	射手、盗賊	弓などの飛び道具の命中率は、正確さで決まるんだ
好運度	全員	何か関係あるんだろうけど、どこで使われてるのかな？

●種族

種族名	コ　メ　ン　ト
ヒューマン	ヒューマンは『M&M』の標準種族だ。だから特別な修正値はないよ
エルフ	知性・正確さは＋1。強さ・耐久力は－1。魔法使いか射手向きだ
ドワーフ	耐久力・好運度は＋1。知性・素早さは－1。騎士か戦士向きかな
ノーム	好運度は＋2。素早さ・正確さは－1。射手はやめときなさい
ハーフオーク	強さ・耐久力は＋1。知性・魅力・好運度は－1。魔法はダメだよ

●職業

職業名	ヒットポイント	呪　文	コ　メ　ン　ト
騎　士	1～12	使えない	ふつうのRPGのファイターだ。武器・防具の制限なし。戦闘ならまかせとけ
戦　士	1～10	僧侶	戦士といってもほんとはパラディン。戦闘に呪文に大活躍するエリートキャラだぞ
射　手	1～10	魔法使い	弓のエクスパートだ。そのかわり両手を使っちゃうんで、タテが持てないんだ
僧　侶	1～8	僧侶	武器は刃のあるものはダメ。防具はチェインメイルまで。でも僧侶の呪文があるからね
魔法使い	1～6	魔法使い	武器・防具ともに貧弱。これこそ呪文がたよりの職業だ。ぜったい前に出さないこと
盗　賊	1～8	使えない	罠のスペシャリスト。武器や防具の制限はあるけど、戦闘でもけっこう活躍するよ

イラスト／中野　豪

おーっと、電話で明かされた『M&M』の秘密。こりゃエライこっちゃ！

しかしまあ心配はご無用。なにしろわたしにはアップルのときに描きあげた、ソーピガルの町の地図があるのだ（なに、そんなもん最初からマニュアルについてるだって。もう、ほっといてくれ！）。だからお茶の子さいさいよー、とばかりにプレイしてたら、どうもこの日本版の『M&M』は、以前にやったアップル版とちがうんだよね。あの苦しかった『M&M』の思い出が頭の中をチラホラすると、どーも夜も眠れない。てなわけでスタークラフトの山口さんに、ちょっとTELしてみました。「どうも黒田です。じつは日本版の『M&M』ですけど、何かアップル版とちがうみたいですけど」

「そうですか、べつにどこも変えてないんだけどなあ？」

「でも今度のやつは、だいぶ楽に成長するみたいですけど」

「何言ってるんですか。あれは黒田さんが夏にうちにいらして、"『M&M』のキャラは最初のうちなかなか成長しないから、もうすこしレベルアップさせたほうがいい" なんて言っていたから、それじゃってんでちょっといじったんですよ！」

ガピーン、マジかいな！

「そ、それじゃ何だかキャラの能力値にいい数がでやすいのも……」

「そうですよ。『どうせみんないいキャラクターができるまで何回もつくるんだから、キャラの能力値もすこし甘くしたほうがいい』って言ってたじゃないですか！」

「わははは、そうでしたね。いやあそれにしても『M&M』は、なかなかすごい人気ですね、ははは……」

などとごまかしてしまったけど、うーん、今後は下手なことはいえないなあ。アメリカ人は権利にうるさいけど、まさか原作のデザイナーが訴えてこないだろうなあ？

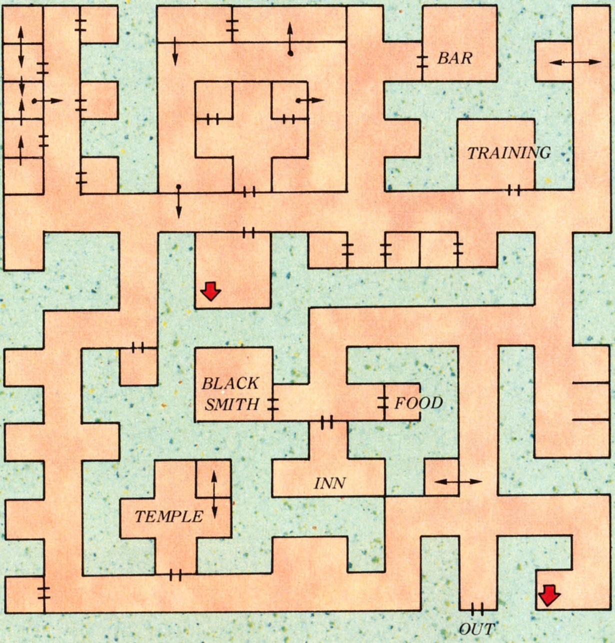
などと考えているうちに、我がパーティはあっというまにレベル5。うーん、なんとあっけない。しかしよく考えてみると、これじゃアップル版でわたしが味わった苦労は、いったい何だったんだ。ひょっとすると苦労してレ

半オークの射手の石像だ。
碑文には次のように書かれている。
コーラックの名誉を讃える：
彼はヴァーンの全土を探検して地図を完成し、失われた都市（ダスク）を発見した。▼

ブルードラゴンの石像だ。
碑文には次のように書かれている。
遠い昔からの記録によると、タウンが地下に移動する以前には、ドラゴンはごくまれにしかいなかったようだ。▼

人間のクレリックの石像だ。
碑文には次のように書かれている。
カラの名誉を讃えて：
彼女はボルカニック諸島の野蛮人と共に暮らして勇敢な布教活動を行った▼

人間の騎士の石像だ。
碑文には次のように書かれている。
サービスが完了したときには秘密が明らかになるだろう。兄弟を一緒にすれば知られざる財宝へと導いてくれるだろう。このクエストを解決するためには五つの町を旅せねばならない。▼



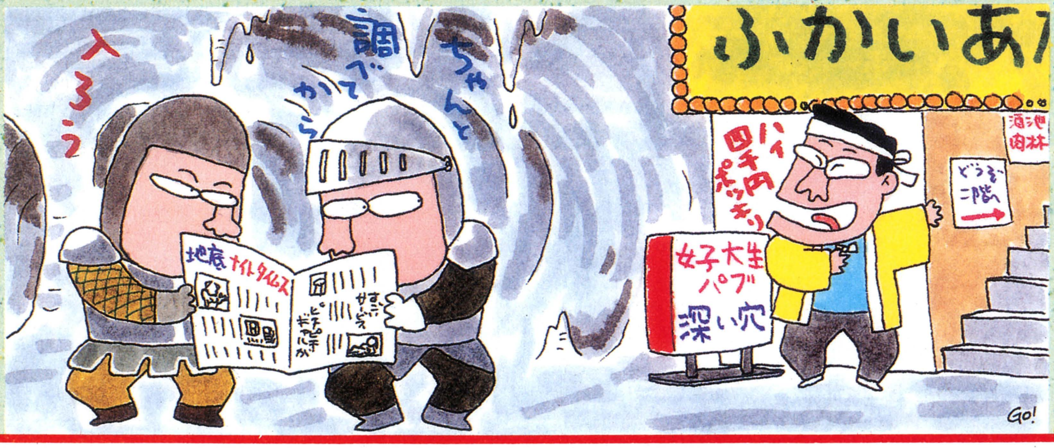
灰色のミノタウロスの石像だ。
碑文には次のように書かれている。
この獣はかつて魔法の森をうろついていただけだが、今ではそこに大要塞を造り、支配している。▼

エルフの魔法使いの石像だ。
碑文には次のように書かれている。
コリンブルッフの洞窟にいる魔法使いラナローを訪ねよ。彼は汝らを六つの城に派遣するだろう。だが行く手は極めてきびしいものとなろう。ラナローは残酷なのか親切なのか？　審判の時が来ればすべてが明かとなるだろう▼

ノームの盗賊の石像だ。
碑文には次のように書かれている。
水や大地や空気そして砂の助けにより幸運の歯車は汝らに味方し幾多の凶暴なビーストを殺し尽くすであろう！
　だが汝らの努力が叶えられたときビーストどもはまたもや生き返ってしまうだろう。▼

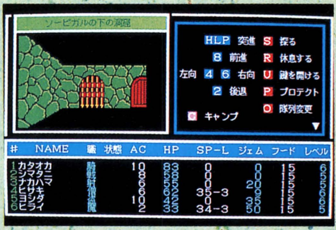
ドワーフのパラディンの石像はモチーフとして白と黒のチェッカーで飾られている。
碑文には次のように書かれている。
この縞模様はダンジョンに沢山あるがそのなかから正しい一対を見つけ出せ
　そうすればキーを発見するだろう。
古い予言者オグは視力を失った。
アイドルが彼の苦境を救うであろう▼

▶ソーピガルの町　マップのまわりにあるのは、8つの肖像の台座に書かれているメッセージだよ

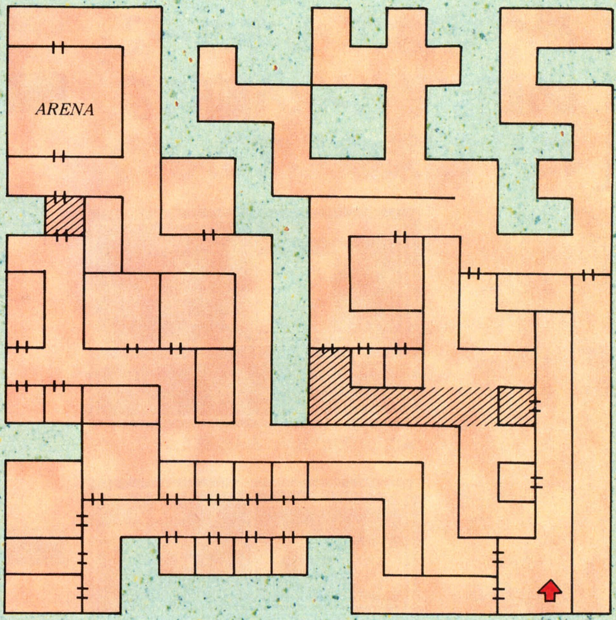


ベルを上げたのは、日本じゃわたしひとりだけ、なんてことはないでしょうな。よーし、それならこっちもコンプの読者に、すこしイジワルをしてやろうっと。マップは載せてあげるけど、中のくわしい情報は書かないからね。どこに何があるのかは、自分のキャラクターの足（と生命）で捜し出しなさい。なーに、こまめにセーブしとけばだいじょうぶだよ。

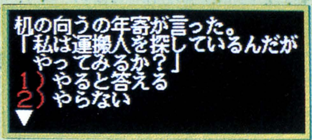
ソーピガルの地下には、どこかに老人が住んでいて、キミのパーティに手紙の配達をたのんでくるぞ。もしヒマだったら、この宅急便の仕事を引き受けてみたらどうかな。ほかの町に行くのも気分転換になって楽しいよ。だいたいヴァーンの世界には5つの町があって、あちこちの店では下のアイテム表にあるように、いろんな品物を売ってるんだからね。いつまでもソーピガルにいたんじゃ、キミたちは時代遅れになっちゃうぞ。

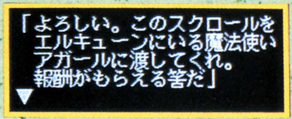


▲ダンジョンの壁は緑色。スライムかな？



▶ソーピガルの下の洞窟　町の真下にあるんだ。ここには老人が住んでいて、右のような会話をして、仕事を依頼してくるよ。あとアリーナに注意しよう。弱いうちは近づかないほうが賢明だね



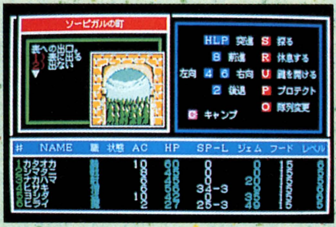


▼アイテム表

武　器		防　具		アイテム	
CLUB	—	PADDED ARMOR	10	TORCH	2
DAGGER	5	SMALL SHIELD	10	GARLIC	5
HAND AXE	10	LEATHER ARMOR	20	ROPE&HOOKS	10
SLING	10	PADDED＋1	25	10ft POLE	10
SPEAR	15	LARGE SHIELD	50	WOLFSBANE	10
SHORT SWORD	20	SCALE ARMOR	50	LANTERN	20
MACE	25	RING MAIL	100	BELLADONNA	25
STAFF	30	CHAIN MAIL	200	DRIED BEEF	40
FLAIL	40	LARGE SHIELD＋1	200	MAGIC HERBS	50
SCIMITAR	40	RING MAIL＋1	250	SMELLING SALT	50
BROAD SWORD	50	SPLINT MAIL	400	BAG OF SAND	100
CROSS BOW	50	CHAIN MAIL＋1	500	ROBBER'S TOOLS	150
BATTLE AXE	60	PLATE MAIL	1000	MIGHT POTION	200
LONG SWORD	60	SPLINT MAIL＋1	1000	SPEED POTION	200
SHORT BOW	75	PLATE MAIL＋1	2500	SCROLL OF FIRE	300
BARDICHE	80			CURING POTION	350
GLAIVE	80			ANTIDOTE BREW	500
HALBERD	100			SKILL POTION	600
LONG BOW	100			MAGIC OIL	1000
GREAT AXE	150			POTION OF LIFE	1500
GREAT HAMMER	150			RETURN SCROLL	2000
GREAT BOW	250			SUN SCROLL	3000
FLAMBERGE	250				
STAFF＋1	200				
CROSS BOW＋1	250				
LONG SWORD＋1	300				
LONG BOW＋1	500				
GREAT HAMMER＋1	550				
FLAMBERGE＋1	600				

めざすはエルキューンの町。でもその前にあたりを探検してみよう

どうだい、仕事は引き受けたかい。えっ、まだ外に出るのは怖いだって。だいじょうぶだよ、キャラクターが5レベルになってるのなら。



▲ここが町の出口。みんな強くなったなあ

なぜだって。実は『M＆M』では、5レベルを超えるというのが最初のハードルなんだ。というのはここから魔法がぐっと強力になるからね。



▲外の風景は地下の町とはひと味ちがうよね

とくに火の玉・稲妻・飛行の3つは、ゲームの最後までほんとによく使う呪文なんだ。だから魔法使いが5レベルになっていて、この3つの魔法が使えるようになれば、町の外に出てもだいじょうぶなんだよ。

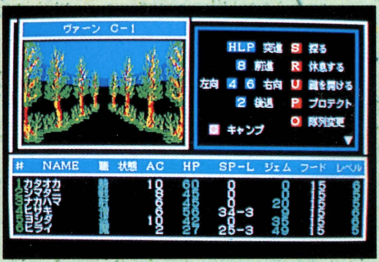
もちろん飛行の呪文が使えるのなら、エルキューンの近くまで飛んでいくのもいいね。でもそんなに急ぐことはないさ。外に出たついでに、ソーピガルのまわりを探検してみるのも楽しいんじゃないかな。このC－2のエリアも、けっこう多くの謎を秘めているんだよ。もちろんソーピガルの町よりも、敵のモンスターはこわいけど、その分だけ経験点と財宝が多いからいいじゃないか。よく使う魔法を表にしておいたから、これを参考にしてがんばろう。まあこのあたりのモンスターが相手じゃ、まず負けないはずだよ。

●レベル4までの魔法●

レベル	名称	コメント
CLERIC		
1	祝福	戦闘のときの命中率がよくなる(はず)だよ
1	応急手当	HPが8点回復。みんなよくお世話になるよ
1	ライト	灯かりがないとダンジョンでは何も見えないよ
1	土へ戻す	スケルトンなどとアンデッド退治に使おう
2	傷を治す	HPが15回復。ひどい傷にはこれだ
3	視力の回復	目がみえないんじゃ武器が当たらないよ
3	マヒの回復	マヒをくらうと動けなくなるからね
4	病気の治療	エイズじゃないぞ。間違えないよーに！
4	毒の中和	これを使えないと、町から遠くにいけないぞ
4	稲妻をよぶ	なかなか強力だけど、外でしか使えないんだ
SORCERER		
1	炎の矢	いちばん最初の攻撃魔法。なさけないねえ
1	皮の肌	全員の防御力があがる(はず)だよ
1	位置確認	マッピングするにはこれがなくちゃね
2	ジャンプ	ダンジョンの中などでよく使うんだ
2	空中浮遊	浮かんでいればピットに落ちないよ
2	炎の玉	魔法使いのレベルが上がると強くなるんだ
3	飛行	遠くに旅をするにはこれがいちばん便利だね
3	稲妻	いちばんよく使う攻撃魔法じゃないかな
3	ガードドッグ	モンスターの奇襲を受けなくなるからね
4	時間を歪める	強い敵からでもなんとか逃げ出せるぞ

しかし『M＆M』はたいへんなゲームだなあ。このC－2みたいなエリアが全部で20あって、さらにその中に町や城や洞窟やダンジョンがあるんだからね。そういえばさっきの山口さんとの電話で、マップの話が出たっけ。

「『M＆M』のマップの発表制限などはなにか決まってますか？」

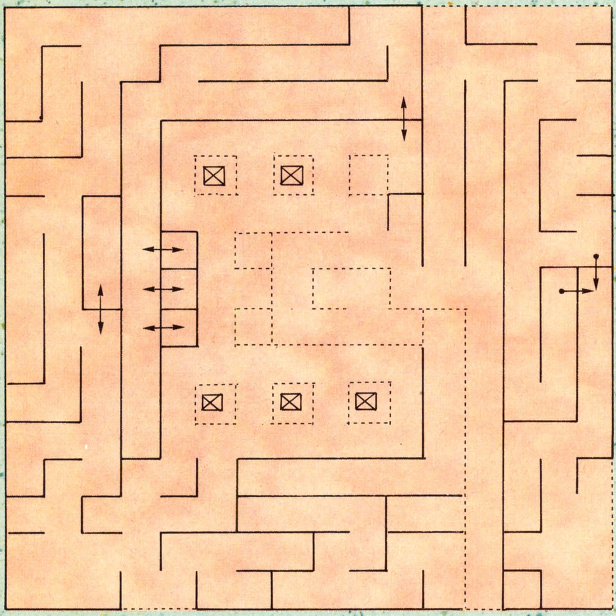


▲北へ向かう街道。あんがい杉並木だったりして

「いや、とくにないですよ。常識の範囲内でお願いします。それに『M＆M』のマップは何十枚もありますからね。それを全部発表できますか？」

「……ごもっともで、そんなにページはありませんね！」

やれやれ、なんともはや、もうムチャクチャな規模のゲームだよ。



◀エリアC－1
ソーピガルのあるエリアの地上マップ。点線は通れるところだからね

ここらでちょっとモンスターガイド。強いの弱いのよりどりみどり

モンスター君たちもＲＰＧワールドの仲間だよね。でもなにしろ『Ｍ＆Ｍ』に出てくるモンスターたちは、全部で200種類以上にもなるから、こりゃとてもすべて紹介するわけにはいかないんだ。そこでまずはソーピガルの町で出会うモンスターを中心に、最初のうちにおなじみの連中をピックアップしてみたよ。データはモンスター識別の呪文をかけたときのデータだけど、ヒットポイントはそのつどちがうから、残念ながらここではカットさせてもらいました。

GNOME



けっこうしぶとい敵だ。だいたいもとは仲間じゃないか！
データ●5、12、1、6、N、N、Y

ORC



かなり強い敵だね。でも宝箱を持ってるから大好きだよ
データ●4、11、1、6、N、N、N

SPRITE

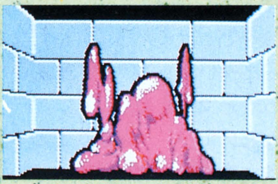


できるだけ戦わないようにしよう。呪われるとひどいぞ
データ●10、20、1、2、Y、Y、Y

これがモンスターデータだ

表内の４つの数字はアーマークラス、スピード、攻撃の回数、最大ダメージ。英字は接触時の影響力、特殊能力、魔法への抵抗力で、Ｙはある、Ｎはないということなんだ。

MUTANT LARVA



こやつは弱い。でも病気には注意しよう。金は持ってない
データ●0、2、1、3、Y、N、N

KOBOLD



カモ。弱いうえに金を持ってるから、いちばん都合がいい
データ●4、6、1、4、N、N、N

POLTERGEIST



弱いけど特殊攻撃に注意しよう。それにスピードもあるよ
データ●0、16、2、2、Y、N、N

SNAKE



毒ヘビ。毒とスピードが早いのが武器だが、戦えば弱い
データ●2、7、1、3、Y、N、N

GREMLIN



空の小鬼もいまじゃダンジョン生活。食料に気をつけよう
データ●3、4、2、3、Y、N、N

RABID JACKAL



素早いのと病気に注意すれば、まあなんとかなるんじゃない
データ●3、15、1、2、Y、N、N

SKELETON



まいど出てくる骸骨くん。戦うか呪文か、お好きなように
データ●3、9、1、6、N、N、N

FLESH EATER



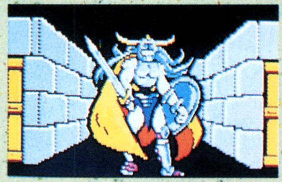
名前も絵も毒々しいけど、弱いモンスターだ。カモだね
データ●2、7、1、6、Y、N、N

VAMPIRE BAT



吸血コウモリ。最初のうちは体力を奪われるとキツイよ
データ●2、14、1、3、Y、N、N

GUARDSMAN



早いし攻撃も強いけど、一発当てればイチコロだよ
データ●2、14、1、6、N、N、N

HARPY



ソーピガルの町にはいない。マヒをくらわないようにね
データ●3、15、3、5、N、Y、N

CENTAUR



初期のキャラではきつい。とくに催眠の呪文をくらうとね
データ●4、12、4、4、N、Y、N

寄り道をしながらエルキューンの町へ。次は城の中に入ってみたぞ

ついでだからソーピガルの近くの、山の中にある洞窟に寄り道してみよう。やあ、ここもひさしぶりだなあ、なんて思い出にひたりながら少し歩き始めたらワー！！！

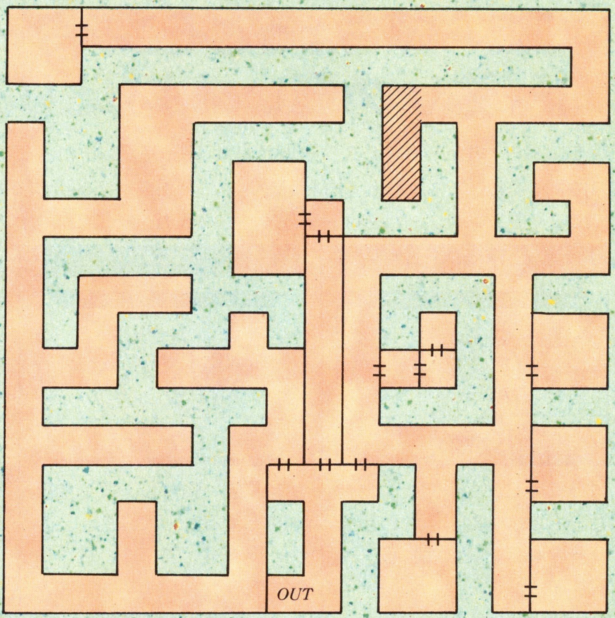
いっけねえ、ここは酸のプールという、ちょいとタチの悪いトラップがあるんだっけ。こいつを止めるには強いモンスターをやっつけて、ある部屋に行かなくちゃダメなのよねー。弱いパーティが行くとかなり危険だよ。



▲まさか中に罠があるとはねえ



▲おお、太陽が見える、出口だ！



▲ノザンバリアーの洞窟　罠もワープゾーンもある、なかなか手ごわい洞窟だよ

えーい、これ以上、深入りするのはやめて、こんどは、寄り道せずに、飛行の呪文を使ってエルキューン行きだ。飛行の呪文を使うと、目的のエリアのいちばん安全なところにつくから、エルキューンの町の前に到着、あれっ、おかしいな。Ｂ－１のエリアでいちばん安全なところは、エルキューンの町じゃないのか。あんまり安全じゃないとはいやな町だね。

まあいいや、魔法使いアガール（こいつ態度がでかい、長生きできんぞ！）の居場所を酒場で聞いて、手紙を渡してやれば仕事は終り。なぬっ、ダスクにいるテンゴラシに手紙をとどけろだって、やだなあ、ダスクって遠いんだよ。でもまあいいか、どうせヒマだしね。



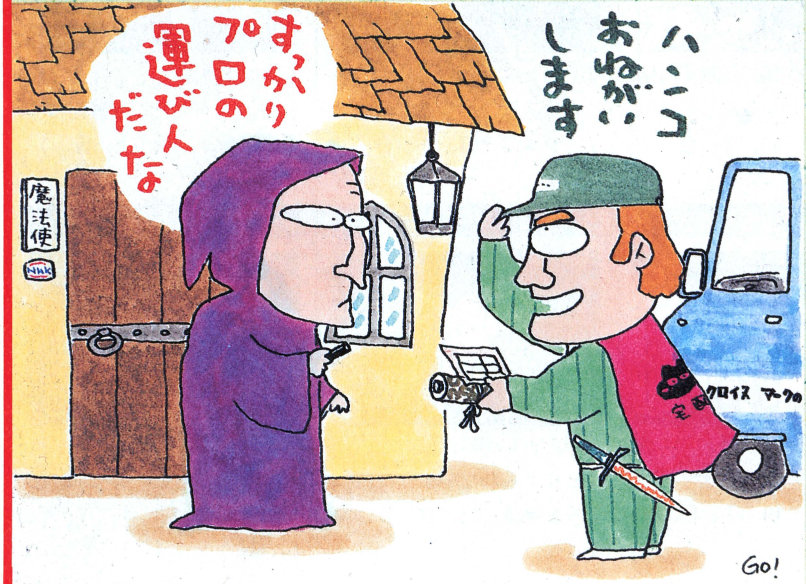
▲やっとエルキューンの町を見つけたぞ

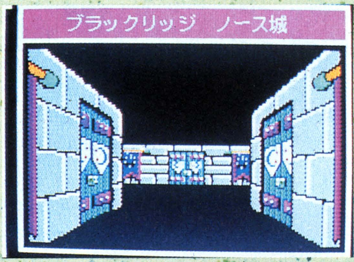


▲こんな立派な城には寄ってみたいよね

そんなわけでパーティは、エルキューンの店で買い物（プレートメイルですよ！）して、装備をそろえてダスクに行くことにしたわけ。地図を見るとダスクは砂漠の向こうだし、まあ行けるとこまで歩いてみるか。

さてエルキューンを出ると、道はくねくねと続いている。うん、ブラックリッジノースの城？　さっきはブラックリッジサウスってのがあったなあ。なんか関係があるのかな。そういえばＲＰＧといえば王様からなんかもらうゲームだと思ってる諸君のために、１度中に入ってみるか。





▲ふーん、お城の中はなかなか豪華じゃないか

てなわけで今月はすっかりデイヴと化しているクロちゃんのパーティは、城からちゃんと出てこられるでしょうか。それは次回のおたのしみ……。

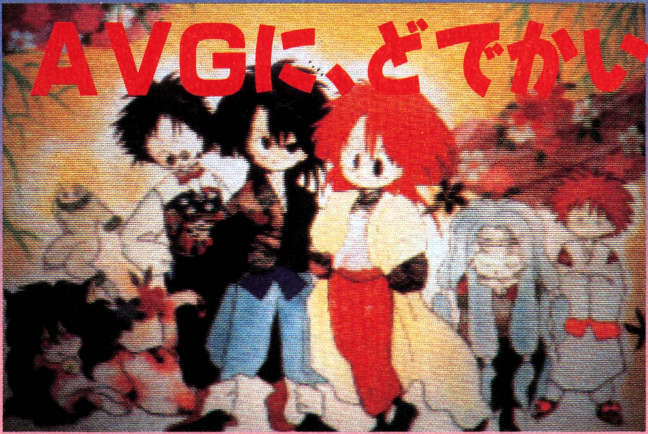
SOFT EXPRESS

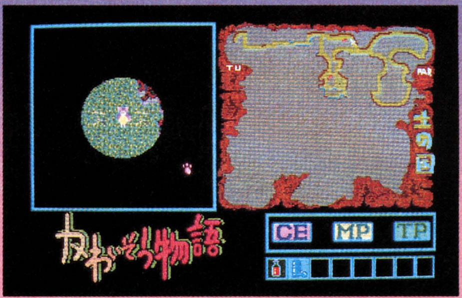
試験寸前の受験生のみなさん、ちゃんと受験勉強してますか？　キミたちがゲーム断ちしている間も新作ゲームはバンバン出てますよ～!!　こんなおもしろいゲームができないなんて、本当に、かわいそう…



イラスト／富岡孝雄

AVGに、どでかい世界が開かれた！





かわいそう物語

PC88VA　5D　7800円
システムソフト　☎092-714-6236

ひえーっ、広い！　きっとキミもこの世界の大きさには驚くぜ。そして「ほんとにＡＶＧ？」と疑っちゃうかも。今までのＡＶＧといえば進める方向が限られ、「そちらへは進めません」のメッセージの連続。ところが最近はちょっと違う。たとえば



◀お城でアイテムの受け渡し。誰に何を持たせるかが問題

『リバイバー』なんかも、いろんな町を四方八方に歩けるし、戦闘シーンまであって、まるでＲＰＧ。一方、ＲＰＧは、謎解きが重視され、戦うばかりが能じゃなくなった。ＲＰＧとＡＶＧ



◀町は情報集めのメッカだね。店はあまり役に立たない？

は互いにどんどん似てきた。ゲームのおもしろさの追求の結果じゃないかな？　操作は楽に（やることがわかってるのに言葉探しに頭を悩ませるのは流

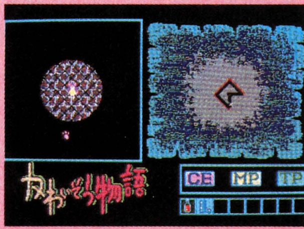


◀うわー、神の登場だ。戦いの準備は整ってるかな？

行らない）。ゲームの世界は、あくまで広く（高い金を払って、数時間で終わるゲームは哀しい）。謎解きを純粋に楽しめるようになってきたね。（前ふりが長いよ！　いいかげんにゲームの紹介をしよーね(編)）。おっと、すいません。

まあ、とにかく操作も画面表示も、限りなくＲＰＧ。コマンドも不要。人にぶつかれば会話。アイテムにぶつかれば「取る」。アイテムを使う時はアイコン選択。キミはただ情報をつなぎあわせ何をすべきかを考えればいいだけ。

で、ストーリーの方はどうなっているかというと、大して話せることはないんだよね。ある時から、神様たちの様子が変わり、人々を苦しめ始めた。そこで７人（猫や妖精もいるけどね）の者がそれぞれの国の神を倒すべく立ち上がった。最初にわかっているのは、これだけ。とにかく自分で遊んでみる



◀おっと、怪しげな雰囲気の洞窟だ。宝箱を期待しちゃう

べし。ところでファンの人は気づいたかな？　オープニング・イラストは独特の雰囲気の画風で人気の漫画家、椎名崇さんが描いてるぞー。これも見どころだね。

山のようなアイテムの、これはほんの一部だ！

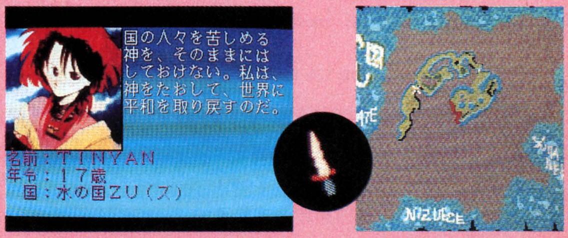
いっぱいあるけど、変なものが多い。「20分で戦士になれる本」なんて、役に立つのかな？　必要なものを判断するのが大変。



７人のキャラクターたちと７つの国々、大紹介！

思わずどっぷり感情移入してしまいそうな個性的主人公が、なんと７人！　キャラクターに合わせて、カーソルまで７種類あるんだぜ。国の形も個性的。ここで見せるマップは、アイテムを使わず、地上を進んで行ける範囲だけだから、まだまだ狭い。右マップでは人はほんの点。全部歩くだけでもたーいへん。こいつはやりがいがあるぞ！

ヒーロータイプのＴＩＮＹＡＮは水の国へ



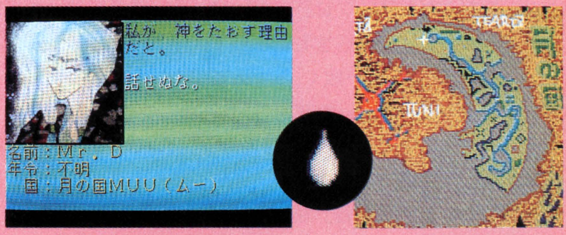
▲このゲームを作ったプログラマーと同名のキャラ。正義漢って感じだ

とぼけた個性の「しゅっち」は金の国へ



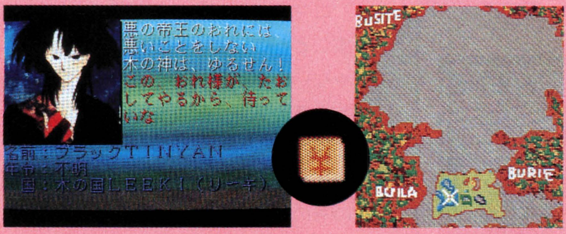
▲「おもしろそう」で神と戦い始めたが、最後までそう言ってられるかな？

謎を秘めた人物，Ｍｒ．Ｄは月の国へ



▲しかし謎めいた男って、かっこいい！　涙型のカーソルが意味深だなー

悪の帝王ブラックＴＩＮＹＡＮは木の国へ



▲「木の国の神様は悪いことをしないのが許せん」なんて、あんまり？

女だてらにがんばるＣ菜は火の国へ



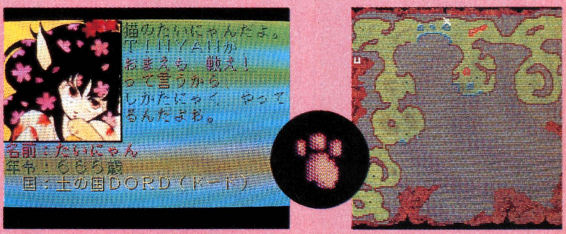
▲美人じゃないけど、一生懸命な姿に心打たれて、かわいく見えてきちゃう

とてもかわいい妖精ルーラは太陽の国へ



▲こんな可憐な妖精さんが神様と戦って、勝ち目はあるのか、心配だなー

おかしな猫のたいにゃんは土の国へ



▲ご主人のＴＩＮＹＡＮに言われて、しぶしぶ神を倒す旅に参加した猫だ





監督がアホやらかなんて言わせないぞ!!

Mr.プロ野球

PC8801SRシリーズ　5D　9800円

クリスタルソフト　☎06-326-8150

いままでの野球ゲームっていうと、選手＋監督＝プレイヤーとなって1球、1球を追っていくタイプがほとんどだった。つまりプレイヤーが〝打って、走って、守る〟ことで野球をやっている気分になれるわけだ。ところがこんどクリスタルソフトから発売された『Mr.プロ野球』はプレイヤーが監督、球団経営者となってシーズン120試合を戦い抜く、ちょっとというかそうとう変わった視点の野球ゲームになっているのだ。

順を追って内容を紹介しよう。ゲームを始めるとまず「監督」を作るという作業が待っている。ここでは名前をきめてボーナスポイントをもらい、それを監督データ、球場データの5項目にふり分ける。人気があるとか球場が清潔だとか、ここでその新監督、球団の性格づけが決まるわけだ。

次はいよいよ自分の球団を選ぶ。このゲームではセ、パ12球団全部がそろっているし、それに加えてユーザー球団というアニメキャラなんかがいるのもあるからよりどりみどり。ここから自分の球団を決め、いっしょにリーグを組む他5球団も選びだす。もちろんセ、パまぜこぜのリーグもOKだ。さらにユニホームも決めたら、いよいよシーズンイン！　おっといい忘れた。じつはここで球団の名前を変えたり（ユーザー球団を選んだときのみ）、選手の名前を書き換えたりもできるんだ。このへんに凝れば、あとあとの愛着度もグッとちがうんだよね。

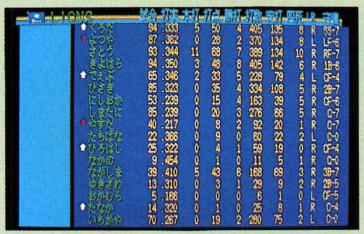
シーズン中にプレイヤーのやることは大きく2つ、コマンドと試合に分けられる。これを交互にくり返してゲームは進んでいくわけだ。3シーズン中に優勝するのが目標だ。



▲シーズン中の画面。2位がコンプライオンズ



▲コマンドを使って投手の状態を見たところ



▲名前の横の⬆⬇は好不調を表わしている

コマンドとは、いろいろな命令を出すこと。ここがこのゲームの目玉、じゃないかな。出せるコマンドは17種類もある。自分の球団の選手のデータや他球団のデータを見たり、後援会の会員を増やしたりと、いろいろなタイプのものがあるよ。でも、これを1度に全部できる、っていうわけではない。コマンドごとに必要なステップ数が決まっていて、各試合ごと10ステップ分しかできないんだ。もちろん、ステップは使わずに貯めておくこともできるんだけどね。

じゃあその命令からいくつかピックアップして説明してみよう。

●特別練習──1人の選手に特に練習させる命令で、特打ち、投げ込み、休養の3つができる。特打ちをやると次の試合のとき打率がアップする。

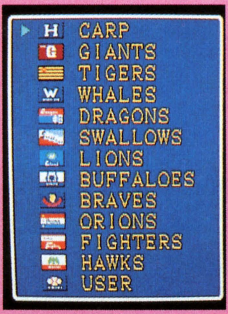
球団はこうして生まれる

監督の作成で特に大切なのは球場設備と球団防備。この2つには特にポイントをあげよう。球団の中では阪神、巨人がなかなか強いが、投手のいいチームを選ぶのが優勝のポイントか。やっぱ打線は〝水もの〟だね。





▲ボーナスは名前によって変化するというウワサもある



◀13球団そろい踏み。いちばん下がオリジナル球団だけど弱いんだよね～、コレ



◀ユニホームも好きなのを選べるのがファンとしてはうれしいかぎりだ



◀選手の名前を変えるとRPGみたいな思い入れができるのでぜひお推めしたい

TOP15 首位打者はオレだ！







ランクを選ぶと現在の個人成績を見ることができる。打率、防御率などを見て各チームのレベルや特徴を調べるのはもちろん、身内選手の成績を見て悦に入るっていうのも野球ファンの楽しみのひとつ。とくにBクラスにいるときにはこれっきゃないのが悲しい。



▲ビジターゲームの風景。ながしまが打ったぞ



▲シーズンも最後になると他球場が気になる

●スコアラー配置—10人いるスコアラーをどの球団に何人配置するか決める命令。情報戦に勝てば試合も楽に勝てるようになるはず？

●仕掛人—相手球団にスキャンダルの種をまく命令。スキャンダル発覚の選手は何試合か出場停止になる。

さて次は試合だ。シーズン120試合は、各球団ととっかえひっかえ3連戦ずつひたすらプレーしていくことで消化される。移動日、雨なんてこのリーグにはないキツ〜い世界なのだ。試合中に監督はなにをするかというと、まあだいたい見てるしかない。使えるコマンドは攻撃時には代打、代走、盗塁とバント指示、守備時には選手交代、守備位置変更とリリーフの準備だけだ。これ以外は選手にまかせるしかないから、なんにもしないで試合が終わっちゃうこともあるんだよね。そんなときには、ちゃんとほかの球場での試合経過（得点のみ）も見ることができるようになってるからね。

と、ここまでは試合に勝つという監督の面だけど、もうひとつの面として球団経営がこのゲームにはある。ホームゲームのときには観客動員数に応じて収益があがるし、後援会員がいればビジターでも雑収入がある。これから選手の日当を引いた残りが球団の利益になっていくわけだ。選手の日当が払えなくなるとゲームオーバーになってしまう。貯まった金は命令をだすときにも使われるし、60、120試合ごとにある新人獲得のときの契約金の資金源にもなるから重要だ。やっぱり高い金をださないといい選手は入団してくれないってわけ。だからちゃんと球場投資なんかをしなくちゃだめなのだ。

というわけで、みんなもリーグ優勝目指してガンバロ〜っ!!



▲特別練習で戦力アップ！ 鬼コーチになるぜ

プロ野球ニュースの時間です



▲見よ、コンプライオンズ、ダイナマイト打線

試合はオーダーを組み先発投手を選ぶところから始まる。試合中に気をつけるのは投手準備。先発投手のスタミナやコンディションが下がってきたら、早めにリリーフを決めておこう。肩を暖めないでいきなり登場すると、もうバカスカ打たれてしまうんだから。



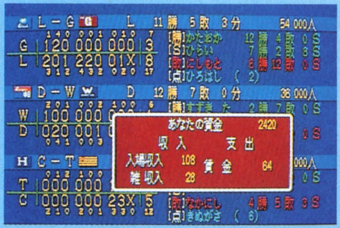
▲早くもリリーフ投手の準備を考える監督



▲8回、しのづかのシブいセンター前ヒット



▲チャンス到来。代打を送って勝ち越しだ〜



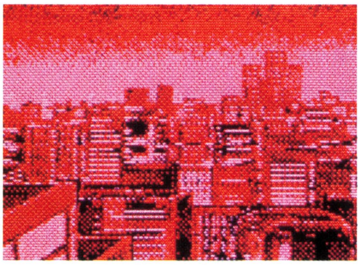
▲試合終了後の収支決算。もうかったもんね



波動の標的

PC8801SRシリーズ 5D
MSX2 3.5D 9800円
X1

ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929



待ってました！ WING伝奇AVG!!

きわもの

ケンカっ早くて酒と女の誘惑に弱いという、どこにでもいるようなごくありふれた男、草薙史郎はベテラン記者だ。彼が行くところにはなぜか不思議な事件が起こり、知らず知らずのうちにそれに巻きこまれてしまう。そして、またしても不思議なできごとが…。

そんなプロローグで始まるのが、ウイングの新作ソフト『波動の標的』だ。前作の『魔界復活』に引き続き、今回もすっかり伝奇ソフトしてくれちゃっているんだ。しかも、ディスク6枚組という超大作の中身は謎、冒険、女、超能力、モンスターなどなど、オカルトホラーのおいしいところがギッシリつまっているから、こういうジャンルのファンだけじゃなく、フツ〰〰のAVGファンにも十分楽しめるソフトだと思うョ。もちろん、操作はオールコマンド選択法式に決まってるでしょ。



これが『波動の標的』全12章のすべてだ！

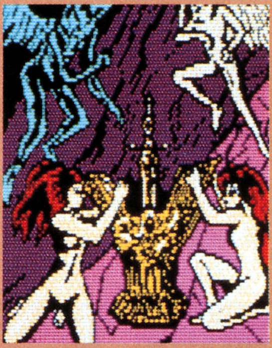
第1章 凶運の星

その夜、草薙史郎はしたたか飲んで、家路についた。その時、ひとりの老易者に呼び止められる。そして、「あなたは、生まれついての凶星を持っておる。その力は測り知れず、災いの炎はこの地を惨劇で覆いつくし地球をも破壊してしまうやもしれぬ。あなたの存在自体が災いを招く」と謎の言葉を伝えられる。それは、『白と黒の伝説』という古書の一節であった……。

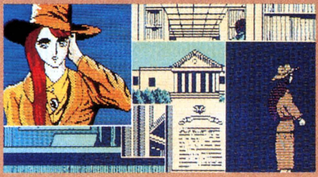


第2章 メサイア教団殺人事件

翌日、二日酔の頭痛に悩まされながら、ベッドを降りた草薙は、相棒・坂本とともに新興宗教〝メサイア教団〟の集団殺人事件を取材に行くことになった。事件は、女子供も含め全ての信者が斧や鎌などで殺されるという残忍なものであった。そして、その取材中彼は天使と悪魔と2人の子供が描かれた不思議な絵を見つける。さらに、美術館で出会った謎の女……。

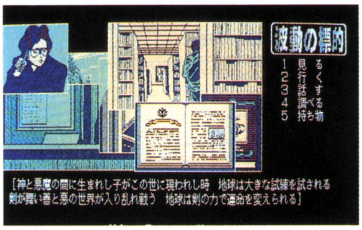






そのすじ

ウイングの伝奇ソフト(私は、オカルトホラーでなくあえて伝奇と呼びたい!)は、歴史をさかのぼれば、はるか昔(?)のAVG『白と黒の伝説』までたどり着いてしまうという、スジ金入り。シナリオは前作『魔界復活』の3倍以上のボリュームで、グラフィック枚数も350枚以上! おなじみの顔面ドロリや、ムックリ起き上がってライフルを乱射するガイコツ兵、



といった巧みな特殊効果がメリハリをつけている。戦闘シーンは味方キャラの提案する方法の中から選択するという目新しい方式だ。コイツでバッチリ、リーダー気分で、㊕システムだゾ。

W・S・E・S

いまやG・M(ゲームミュージック)は、そのゲームのシナリオやシステムと同じぐらい重要視される時代だ(中にはG・Mが良いというだけで買うやつもいるぐらいだからネ)。その点、ウィングはG・Mに対する感性がずば抜けている。前作のオープニング、そしてゲーム中のサウンドを初めて聞いた時は、目の玉がムーンサルトをしそうなぐらいショッキングだったもんネ。そして、今回の『波動の標的』も、もちろんサウンド面はさらにパワーアップしている。W・S・E・S(ウイング・サウンド・エフェクト・システム)という独自の新しいサウンドシステムを導入したことにより、BGM面だけでなく銃撃戦などの効果音が超リアルに再現されているんだ。リアルな音+薬莢(きょう)が飛ぶ、これまたリアルなアニメーション効果などなど。そして、きわめつけはなんとマルチエンディングなのだ。キミは日本を救うことができるか……。

第3章 光と闇

ベトナム戦争当時、アメリカ軍の使用した大量の枯れ葉剤により荒れ地となったジャングルに一夜にして緑が戻った。集団殺人の取材中、ベトナム行きを命じられた草薙は、ベトナムへと飛び立つが……。



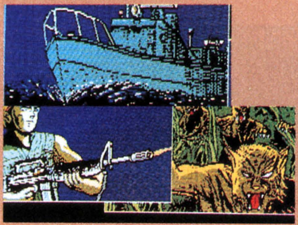
第4章 密林潜入

異変の起きたジャングルは、軍に守られ取材はシャットアウトされていた。そんな時機中で会った女、深雪が、ジャングル潜入を可能にしてくれる。はたして、深雪とは何者なのか?

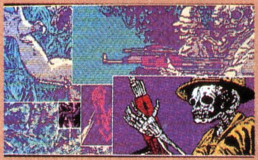


第5章 メリム川

深雪に紹介された加藤船長とともに、草薙は川から潜入をはかる。しかし、メリム川は細い水路の入り組んだ迷路のような川だった。そして、行く手には謎の人影、獣人、さらには怪魚まで現われるのだった……。



第6章 魔境の密林



突如復活したジャングルは、魔物がうごめく魔境だった。そして謎の塔が…。

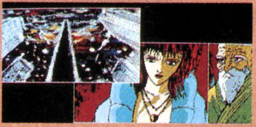
第7章 追跡

新宿に出現した、黒い塔の謎を追うため、草薙は首相を見張ることにする…。



第8章 加茂屋敷

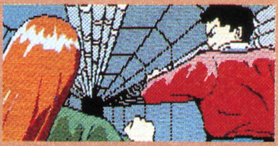
首相官邸から出てきた車を追跡するうちに、草薙と坂本は謎の老人〝加茂〟と出会い、黒い塔の謎、そしてその陰の大いなる陰謀を知ることになる…。



そして最終章闇の波動へと…

第9章 逃亡

草薙は、3たび出会った深雪とともに、闇一族を倒すため光の戦士を集めようとする。



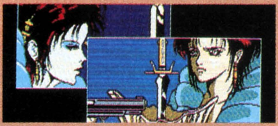
第10章 光の戦士



いよいよ草薙たちのもとへ光の戦士たちが集まり始めた…。

第11章 激闘

闇と光の闘いが始まった。闇の力はすでに日本の中枢へ。



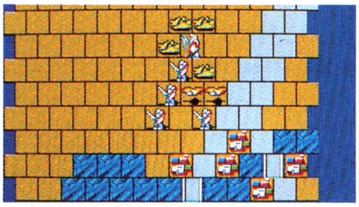




ガイフレーム

PC8801SRシリーズ
PC9801シリーズ
X1シリーズ
5D 7800円
3.5D 8200円

NCS ☎03-486-6588


▲地上軍中心、耐久力を重視した編成にした

連綿と続く光と闇の戦いに終止符を打て！

このゲームは『エルスリード』、『ガイアの紋章』に続く、ガイア大陸ものの完結編だ。装いを新たにしたそのゲームシステムをいくつか挙げると——

①前2作のようなシナリオごとの構成に代わり、広大なガイア大陸を舞台としたキャンペーンゲームである。

②エネルギー設定や指揮系統など、シミュレーションのダイゴ味とも言えるルールが新たに設定された。

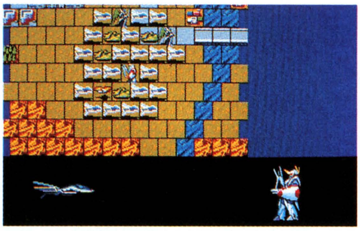
③上記のSLG的要素に加えて、主人公が情報を収集するという、いわばRPG的な色彩が濃厚になっている。

まず①について説明すれば、『ガイフレーム』でのマップは画面上の実寸3m×3mの超大型。マップ上には数多くの都市や町が散らばり、補給のための重要拠点とも言うべきそれらのポイントをめぐり、大規模な兵力の運用を考えていかねばならない。

また②について言えば、ゲーマーは最初に6つの軍団を編成し、戦線に投入するわけだが、それぞれの軍団長が持つ指揮範囲値を超えると、ユニットはエネルギーの生産ができず、行動不能になってしまう。このエネルギー生産は各ユニットの戦闘能力、移動を決定する重要な要素となっている。

③の情報収集は下の写真を参照してもらいたい。このイベントは、特殊部隊の軍団長であるエルビン・ランバートのみが行うことができる。

最後に——。このゲームはあらゆる意味で野心作と言える作品だが、ひとつ大きな難点がある。大規模なシミュレーションゆえの欠点と言うべきか、88版は処理速度がかなり遅いのだ。もっとも、88でもFH以降であれば問題はないので、念のために——。


▲敗北。機動力に優る敵は2個軍団の合流に成功。味方を包囲し、次々と各個撃破していく…

RPGの要素が重要になるぞ！

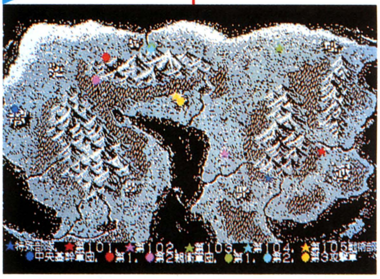

▲これが街だ。特殊部隊がこの中に足を踏み入れると…



▲移動・戦闘モード終了後、ウィンドウが表示される

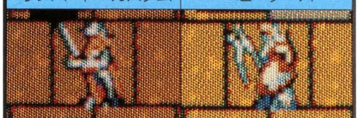

◀とりあえず市民の1人と会話してみる。この画面では少々寂しい気もするが、探索を重ねて行けば重大情報を耳にすることができるはず。根気よくこまめに会話するようにしよう！

これが未来のガイア大陸だ！

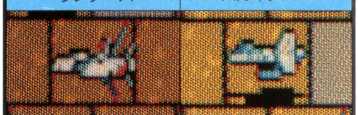

▲3m×3mの広大なマップ。このマップは作戦用として、ゲーム中いつでも呼び出すことができる。マップ上の丸と星印は、敵味方双方の軍団を表わしている。現在味方の進撃は大幅に遅れ、一方敵の丸印は着実に戦線に近づいている状態だ

正義は勝つ！ ディアースレ連邦の最新兵器だ!!

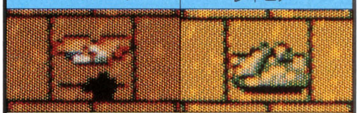
ランバート・カスタム	ヘビーグース



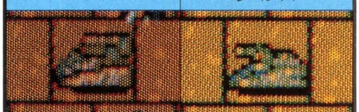
▲エルビン・ランバート愛用のバトルスーツ	▲一般の軍団長が着用。耐久力は20の高水準だ
ラングース	**スカイクロー**



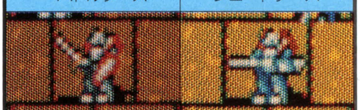
▲空中戦艦。耐久力30と超弩級のスグレモノ	▲戦闘機。攻撃力に劣るものの移動力は最高
ランドバスター	**レイピア**



▲走攻守にバランスのとれた地上攻撃機だ	▲装甲ユニットとしては抜群の耐久力を持つ
アックス	**レコンズ**



▲自走砲。防御力こそ劣るが射程10は魅力	▲偵察車。特に移動力に見るべきものがある
バトルグース	**シュートグース**



▲格闘装。剣による接近戦を重視した装甲兵	▲射撃装。ビームランチャーを装備している



SOFT EXPRESS

エイリアンが相手のRPG風アクション

D'(ディー・ダッシュ)

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

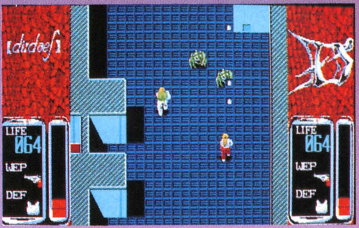
テクノソフト ☎0956-33-5555

アクションゲームも、ただ動き回ってシューティングすればオモシロイって時代はとっくに終ってしまった。アクションの次にRPGとかSLGとかが付いちゃうのが最近の傾向ってわけ。この『D'』もいわばそのへんの路線なわけだ。

舞台は植民惑星ヴァイタルへ向かう途中の輸送宇宙船「ソフィア」。警報によってコールドスリープから目覚めた主人公が船内モニターに見たものは異様な生物の群れだったってところでゲームは始まる。船内はいくつものブロックに分かれていて、もうそこここにエイリアンがうじゃうじゃいるわけだ。この中を主人公は走り回って、武器(マシンガンや地雷など7種)や防具(耐熱服など3種)、または体力が回復する食料などを探し求め集めていくわけだ。まあこのへんはサバイバルのためのアイテムといえる。これらがそろえばエイリアンには負けなくなるはずだ。でもこのゲームはただエイリアンを次々に撃退すればイイ、ってもんじゃないんだよね。

ゲームを進めるためには、情報カードを手に入れ、船のマザーコンピュータからいろいろな情報を聞き出さなくてはならないのだ。「なぜ、この船にエイリアンが入りこんだのか」「他のメンバーの安否は」などの情報をところどころにある端末から引き出し、それを整理することによってゲームは進んでいく。AVG風味つけなわけだ。

マニュアルのストーリーを読むと、隠されたウラがあるようなニオイがするし、アクションの難易度もそこそこに抑えられていることから考えると、かなりゲームの奥は深い、と見たほうがよさそうだぞ!



▲2人プレーも可能。ただしチームプレーを要求されるからなかなかムズカしいけどね



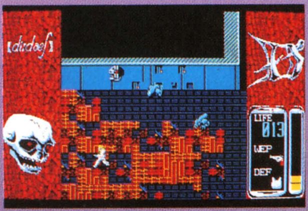
▲所持品などが表示されるウインドウ画面。セーブ、ロードもここでできる



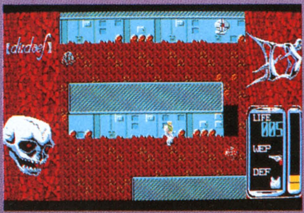
▲訓練室にあった端末機にカードを差し込む。いろいろな情報が少しずつわかってくるのだ



▲食堂で食料を拾ったところ。なにかアイテムを拾うとウインドウが開いて知らせてくれる

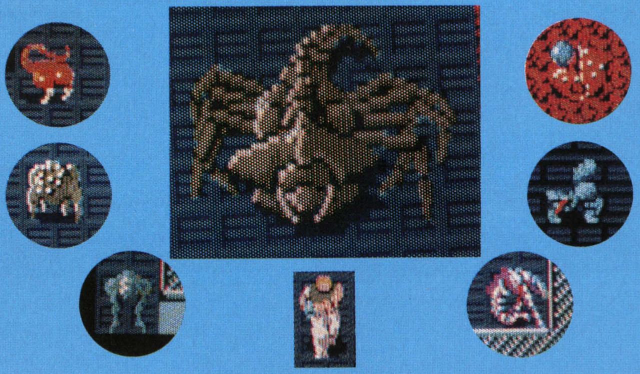


◀トビラなどでブロックに分けられた船内を走り回る

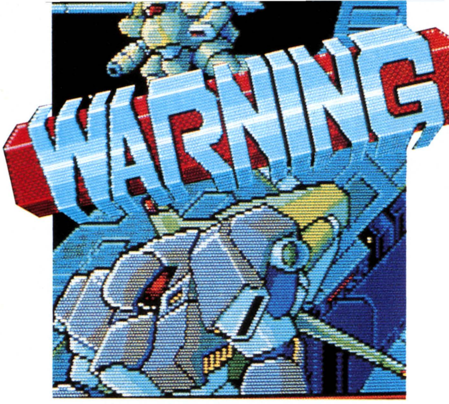


▶特別な服がないと体力がみるみる減るところも

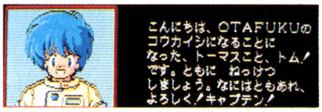
オレの眠りをジャマしたやつらはコレ!



登場するエイリアンもみんなそれぞれキモチワルーイ。デカキャラもよく動くぞ

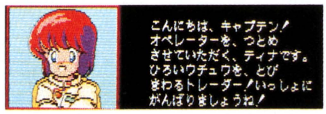


戦う貿易商人、宇宙（そら）をいく！



◀宇宙船の航海士、ようするにパイロット、トーマスことトム。見かけによらず熱血少年なわけだ

乗組員は、熱血少年トムと美少女ティナ！



▶戦闘の状況などをレポートしてくれるオペレーター、なかなかカワイイ、ティナちゃん

ウォーニング

PC8801SRシリーズ 5D 6800円

コスモスコンピューター ☎03-770-1821

突然ですが、今年のお年玉を有効に使えたと思う人、手を上げてください。はい、その人たちはこのゲームで才能を発揮できるかも。



◀出発点は惑星デネス。まず武器をそろえて、ひとまわり

そう、これは、宇宙をまたにかけるトレーダー（貿易商人）の、冒険と金もうけのドラマなのだ。

舞台は7つの惑星と1つの人工衛星からなるプシェード星系。キミは小さな宇宙船で惑星間を飛び回りながら貿易を行い、一方で行方不明の兄、ビリーを探してる。なーんだ、商人か…平和なもんだぜ、なんてバカにしちゃいけない。敵対関係にある帝国軍と連合軍たち、そして多くのならず者やモンスター……宇宙はとっても危険な状況なのヨ。だから商人と言えども武器をそろえて戦わなくっちゃならんのじゃ。

ところが、ところが！ この武器が、また結構なお値段。しかも戦うたびに修理にカネがかかること。そのうえ、このゲームでは敵を倒してもお金にな



◀変わった感じの戦闘シーン。スピードがもう少しあれば…

らないの。お金はあくまでも商売で手に入れるという非情のオキテ。惑星によってモノの値段が違うから、それをうまく利用して商売するワケね。いかに効率よく敵を倒し、また上手に金をもうけるか、と言うのが、このゲームのポイント。口で言うのは簡単だけど、やってみなはれ、難しいから。気分はもう、浪花のアキンドだっせ。

さて、出発点は惑星デネス。まずはパーツショップで武器を購入。まだ新米のトレーダーであるキミは、はっきり言ってビンボーだ。でも武器をケチると、戦いの時にダメージが大きい。だからって、使いすぎると後で困る。キミの勘と判断力の見せどころよん。1日も早く優秀なトレーダーになってビリーを見つけなくっちゃ。

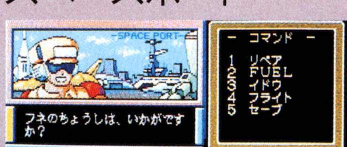


◀不覚にも敵に倒されちゃったら、乗組員が悲しそうに恨み言をいう。ごめんよぉ

惑星デネスで出会ったいろいろな人たち

武器や情報といったおなじみのものから、このゲーム独得の貿易品まで。宇宙へ飛び立つ前に寄ってみよう。

スペースポート



▲船やロボットの修理、いろいろお世話になるお兄ちゃん。ヘンなメガネだけどいいヤツだ

パーツショップ



▲武器やアイテムを売ってくれる少年は、いつもニコニコ現金払い。もうかってるね

ラボ



▲手に入れたアイテムを調べたり、特殊アイテムを開発してくれる、研究所のオジサン

マーケット



▲貿易用のコンテナはここで買う。愛想がよくて、お金まで貸してくれちゃう素敵な娘

ギルド



▲冒険者や商人たちが集まる場所。なにか役立つ情報が手に入るかもしれないねっ

美しき戦士の悲しき宿命!?



COSMO聖士(セイント)LEAZA

PC880 ISRシリーズ／X1ターボシリーズ　5D　4800円(タケル価格)／5800円

タケルソフト　☎052-263-5895

あの『HAYATO』の副主人公リーザが今度はヒロインだ！

時は新宇宙暦201年。地球だけでは居住空間が足りなくなった人類が宇宙へ



▲▶前作の主人公のハヤトや、新キャラ、マヤが仲間になってくれる

進出してから、すでに200年。そしてその時、突然人類の運命を狂わす事件



◀このおじさんの言うことを信じていいものやらどうやら

が起きた。壊れた星のかけらが有毒ガスを発しながら、まず木星を襲ったのだ。８つの居住星のうち最も大きく、人口も地球につぐ木星はほとんど壊滅状態に。なおもその塊は地球へと向かっている。COSMO聖士(セイント)リーザは、地球にかわる居住星を探すため、広大な宇宙へと旅立つ。彼女を襲う正体不明の敵たち。そして、つぎつぎに明かされる彼女自身の体に秘められた秘密。戦いの果てに彼女を待ち受けるのは……。

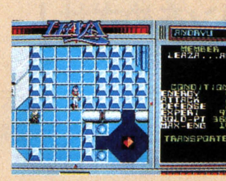
てなわけなんだけど、いやはや、とにかく戦闘の多いこと。一歩進むごとに敵が現れる。レベルを上げたくて必死に敵を待つなんて必要はない。黙っ



◀重要なメッセージはこのとおり、1枚のグラフィックで

てたって、敵さんがバシバシ登場。戦闘好きにはピッタリ。謎のほうは頭を悩ませなくても、歩き回って聞くうちに、自然に解けてく感じ。

前作『HAYATO』とここが違う



見ての通り、キャラの頭身がグッとのびてスマートになった！

宿屋や道具屋にあたるものに入った時や、重要なメッセージ、ストーリーが出た時は別にグラフィックが出るようになった！

でも基本システムは同じ、カンタンだから誰でもできる！　というわけだ。



このゲームでおもしろいのは、話をさかのぼれること。第１章から第８章まで話が分かれていて、進むうちに敵は強くなっていくんだけど、あるアイテムを使うと、好きな章に戻れちゃう。だから強い武器を手に入れたら、前に戻って鍛え直したり、聞いたのに忘れた情報を聞き直すのも可能ってわけ。

風景は宇宙基地あり、草原ありとまあまあバラエティがあるけど、木や建物の向う側が通れないのは変な感じだな。屋根があってもつっかえるから、通れそうで通れない場所があるんだよね。でも、まあ深く考えずに戦闘を楽しめばグッドなゲームさ。



▲戦闘の操作は簡単。相手にぶつかっていくだけだ。逃げる時は相手のいない方へ移動



▲あちこちに立つ人と話そう。とはいえ、人間は少なく、ロボットやアンドロイドばっかり



▲乗り物があると、グンと楽になる。乗ったままで戦闘も会話もOK！　仲間も集まった

F－15ストライクイーグル

MSX2　3.5D　5800円

システムソフト　☎092－714－6236

空を守る明日のトップガンをめざせ！

名称…Ｆ－15ストライクイーグル。単座、全天候型、空中戦闘および地上攻撃用戦闘機。
武装…Ｍ－61Ａ１機関砲、ＡＩＭ－９Ｌサイドワインダー、ＡＩＭ－７Ｆスパロー、地上攻撃用爆弾。
『Ｆ－15ストライクイーグル』はアメリカのマイクロプローズ社が開発した同名のソフトをMSXに移植したものだ。

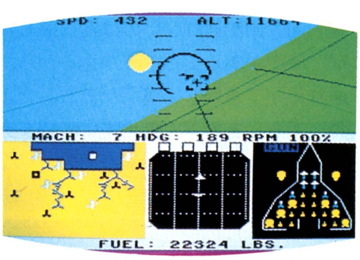
パイロットであるキミの任務は7つ。主要標的を破壊し、帰還するのだ。１つの任務を果たすと、次の任務はさらに難しくなる。それぞれの任務は過去にアメリカ軍が遂行した作戦ばかりだからバツグンにリアル。

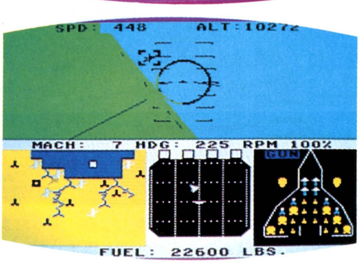
敵機を発見したら、すばやく攻撃計画を立てる。相手との距離を考えて、ミサイルを装塡（てん）、そしてファイア！

もし相手が先にミサイルを発射したら、その種類を見きわめ（ディスプレイに表示される）、レーダー妨害装置や閃光弾で回避する。主要標的上空に近づいたら爆弾を投下して破壊、そして基地へ帰還しよう。

画面デザインがMSX2のわりにはイマイチだけど、それ以外の内容に関しては最高レベル。

明日のトップガンはキミだ！



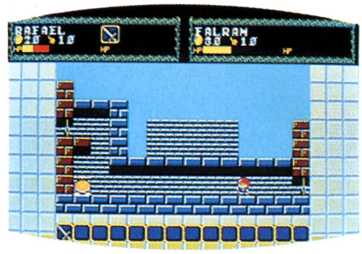


かわいい見かけでハードな内容！

ユーフォリー

Ｘ１シリーズ　５Ｄ　6800円

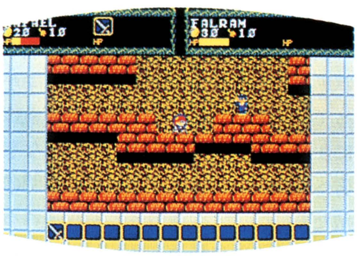
システム・サコム　☎03－635－7609



かわいい２人の兄妹が主人公のアクションＲＰＧゲームだけど､ストーリーはちょっとコワい。

兄のラファールと妹のファルラムは、原因不明の奇病に倒れた母を救うために、母の生まれた国へと旅立つ。冒険が進むにつれて、宗教がらみの恐しい事実が明らかに…。

スタートするにあたって、１人プレイか２人同時プレイの選択ができる。



同時プレイの場合、確かに強くなるけど２人が離れてしまうと前進できないので慣れてないとちょっと大変かもネ。

ステージによっては、水中戦・空中戦があってなかなかハードだけどバラエティフルな展開は楽しい。敵が少なめの地上では、まず建物に入って、情報を得たり、武器を買おうね。戦いの経験を積んでいけば、100のヒットポイントは最終的に倍以上に。少なくなったら食事をして回復。アイテムを手に入れると防御力もアップ。物々交換できる〝何でも屋〟には掘り出し物がありそうだ。なお、ジョイスティックにも対応可能。２頭身の可愛いい敵キャラ達だけど、う～ん手強いっ。

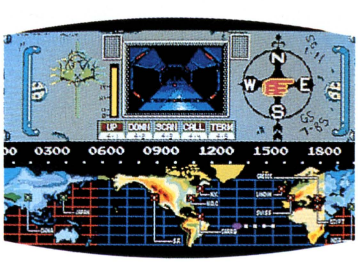
ハッカー諸君､地球を守るために立て！

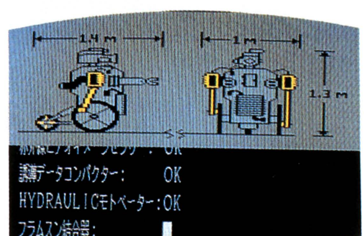
ハッカー

ＰＣ8801ＳＲシリーズ　５Ｄ　6800円
ＭＳＸ2　　　　　　　　Ｒ　5800円

ポニーキャニオン　☎03－221－3161

キミは、好奇心あふれるハッカー少年。ある日、巨大企業ＭＡＧＭＡ社のメインコンピュータに侵入し、そこで〝マグマ・プロジェクト〟と呼ばれる極秘計画を知ってしまう。それはなんと､「世界征服」計画だった！　ガッチョ～ンと驚くヒマもなく、今度はその計画の極秘書類がスパイに盗まれるという事件が発生。ＭＡＧＭＡ社は、あわてて書類奪還の司





令を出す。全世界に張りめぐらせた地下トンネルを超高速で移動するロボットＳＲＵ、こいつを遠隔操作して各国のスパイと接触交渉し、書類を取り戻す作戦だ。そうはさせるか！　キミは自分のパソコンでＳＲＵを操作し、書類を集めてＦＢＩに訴える決心をした。

スパイとの交渉は、物々交換。相手が欲しい物を言わないから、何を買っておけばいいのか悩むところがポイント。さて、見事成功できるかな？

このゲーム、実はアメリカの移植版なのだ。オープニングの手続きなんかにも凝ってたりして、なかなかおいしい味を出してる。マジでハッカー気分だぜ。

タイムリミットは10日、なるか!?　脱獄

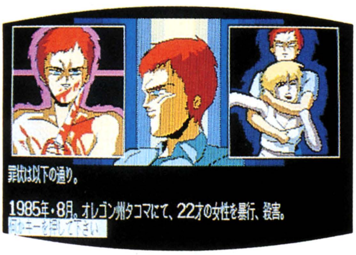
脱獄

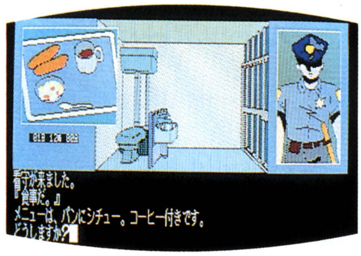
X1シリーズ　5D　6800円

パスカルII　☎0534-47-3113

こっ、これは凶悪なゲームだわ！　でも、こういうのって真剣になってしまう…。

あなたは凶悪犯、ジョウ・エルダーマン。婦女暴行、殺人、まったく許す余地のないほどの悪事を働いてきた男で、当然、判決は死刑。刑の執行は10日後…。というわけで、凶悪犯となって刑務所から脱獄するというアドベンチャーゲームなのだ。





留置所に3日、その後、刑の執行されるカリフォルニア特別刑務所で1週間。それ以内に脱獄しないと死刑となってゲームオーバー。操作は基本的にカナ入力。またすべての場面で時間が関係してくるので、時間の進行には注意してようネ。

脱獄の方法は数種類用意してあるそうなので、うまく脱獄できたら、また違うやり方で挑戦してみては？　とはいっても、よい子の私は、看守1人にも手こずる始末。出っ、出られないよぉ～。

このゲームは、常に〝凶悪犯〟を意識して行動しないとダメなんだわ。思いきって過激な行動に出てみよっと。

捨牌にも思わずリキが入るぞっと！

麻雀狂時代スペシャル

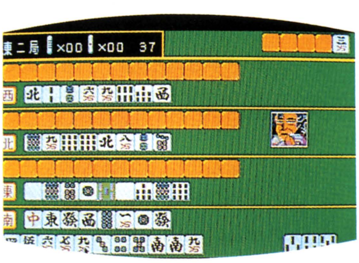
X1シリーズ
PC8801シリーズ　5D　6800円

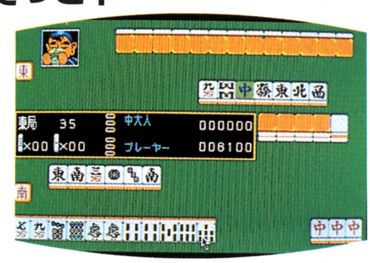
マイクロネット　☎011-561-1370

西武ライオンズの東尾投手も夢中になった麻雀。『沙羅曼蛇』や『イース』もおもしろいけれど、結局最後に手が出るのは麻雀ゲームなんだよね。

てなわけで、登場するのがゲーセンでおなじみの『麻雀狂時代』のパソコン版『麻雀狂時代スペシャル』だ。

対戦モードは4人対戦とトーナメントの2つが用意されている。4人対戦





モードでは強豪雀士7人から自分の相手3人を選ぶ。持ち点が増え続けると相手の女の子（男の場合はその彼女）が〝むふっ！〟のごほうびをくれる。

トーナメントモードでは、相手は自動的に決まる。3回勝負で2回勝てば2回戦に進める。優勝すると8人目の美女から〝へへ！〟のごほうびがもらえるぞ。

このゲームはマウス対応だから、マウスを持っている人はラッキー！　思考ルーチンは完全オリジナルで、スピードもめちゃ高速。だから、ゲーセンで思考パターンを見切った人でも楽しめるし、計算待ちでいらいらすることもなくてうれしい。

SOFT EXPRESS

億万長者

PC9801シリーズ
PC8801SRシリーズ
FM77AV、FM-R　5D／3.5D　9800円

コスモスコンピューター　☎03-770-1821

株でもうけて億万長者、これで老後は安心だ！

金持ち日本を反映してか、世の中あげてのマネーブームだ。株式投資もしてみたいけど、資本が必要だし、リスクも大きい。そんなときに役立つのが、株式・投資シミュレーション『億万長者』だ。

このゲームは株式などに自分の持ち金を投資して、資産を増やすことが目的だ。投資の対象には主に株式（現物と信用）、転換社債、ワラント、商品取引などがあり、ニュース速報や各経済指標ニュースなどで情報をもとに投資を進めていく。何に投資するかを迷ったときは、証券レディー（窓口のお姉さん）や株の神様に話を聞こう。重要な情報を教えてくれるかも…。

株価は世界の経済状態によって上下する（う～ん、難しい言葉だなあ）。石油会社は中東情勢によって、輸出の多い会社は円高によって利益が左右される。だからそのニュースがどの業種に影響を与えるか、よく考えよう。





バスタード

MSX2 3.5D 5800円

ザインソフト ☎0794-31-7453

若者よ、みんなのためイリアスの塔へ！

いつの間にかモンスター達が住みつくようになったイリアスの塔。しかし、この塔にはひとつの伝説があった。伝説は言う。塔の中に隠されている太陽の神の剣〝バスタード〟を使えば、モンスターを倒すことができると。そして、若者はイリアスの塔へと旅立った。

『バスタード』は美しいグラフィックスが特徴のアクションＲＰＧだ。

キミは名も無く、貧しく、けれど美しい？ 若者だ。旅立ちの時は粗末な武器とわずかなお金しか持っていない。始めは毎度おなじみの弱いモンスターいじめをして、小金を貯えよう。お金が貯まったら町に戻ってより強力な武器を買い求める。

モンスターにやられて傷ついた体は病院で治してくれるし、宿屋で休んだり、食べ物をとると体力が回復する。

塔の内部は迷路になっているから、マップを作るのが基本。簡単に死んでゲームオーバーって事もあるからセーブもこまめに。セーブは教会で。

モンスターを攻撃すると、相手の状態がグラフ化されて表示される。

グラデーションをうまく使ったグラフィックスには感動するぞ！





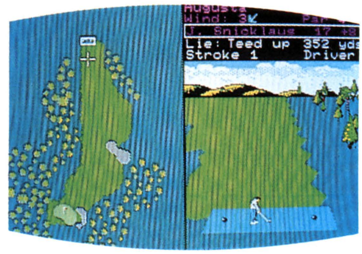
世界中のゴルフコースはキミのもの！

ワールドツアー・ゴルフ

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円

エレクトロニック・アーツ

☎03-595-4655



これも『ワン・オン・ワン』と同じくエレクトロニック・アーツの移植のゲームだ。このゲームはその名の通りゴルフのゲームだ。

日本にもゴルフのゲームがたくさんあるけれど、このゲームはアメリカのゲームらしく、ゴルフコースはセント・アンドリュースやペブル・ビーチなどの世界的に有名な24のコースのなかから選ぶことができる。それにも飽きたらなんと、コースをエディットする事ができるのだ。このコースエディターがこのゲームのご自慢の１つだ。

プレイには同じく世界的なゴルファーを選択することができる。これによって、お気に入りのゴルファーでプレイすることができる。また、コースと同じくゴルファーの数値を自由にエディットすることもできるのでスーパーゴルファーを作成することもできるけど、数値を上げすぎるとプレイしていても面白くないだろう。

ショットの時にはアニメーション効果でゴルファーが動くけど、女ゴルファーのパンチラを期待しちゃダメだよ。これはマジメな本格派なんだから。



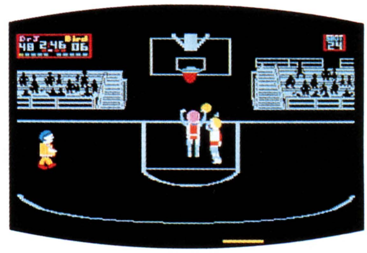
全米最強のバスケットゲームが今登場！

ワン・オン・ワン

PC9801シリーズ {5D / 3.5D} 7800円

エレクトロニック・アーツ

☎03-595-4655

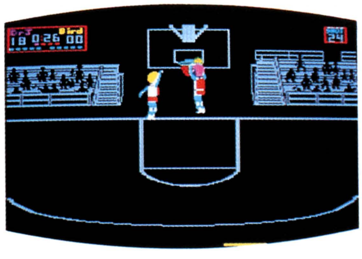


アメリカNo.1ソフトハウスのエレクトロニック・アーツが日本の市場に本格的に進出してきた。その第１弾の１つがこの『ワン・オン・ワン』だ。

これは２人でプレイするバスケットのゲームだ。この２人がただ者じゃない。ジュリアス・アービング、ラリー・バードという実在のバスケットのスーパースターの能力をシミュレートしているのだ。プレイでは２人のうちのどちらかをプレイヤーが選び、もう片方をコンピューターがコントロールする。

かなりいろいろな面で実際のバスケットのプレイに近い動きをすることができるのがこのゲームの特徴だ。プレイ中にムダな動きを多くすると、疲労して動きが鈍るけど、リズミカルにドリブルするとだんだん疲労が回復していったりする。

ゲームモードは４段階で、敵の動きが鋭くなるのに加えて反則を見逃すのにも影響してくる。必ずしも反則を指摘されないなんていうのが人間くさくていいと思わないかい？ これでグラフィックがよければねえ…。



さすがテレネット、野球もアクション派

プロ野球ファン

PC8801SRシリーズ 5D 8800円
PC9801シリーズ 3.5D 7800円
X1ターボ R
FM77AV、MSX2

日本テレネット ☎03-268-1159



今はオフシーズン、野球ファンにとっては寂し〜い季節なのだ。しかたない、こんなときにはパソコンでも、という人向きなのがこのゲーム『プロ野球ファン』だ。

内容としてはよくある打って守って、のものだけど、12球団ちゃんと入っているし、キャラクターも体格がわかるくらいの8頭身、さらに外野の守備シフト(左右前後)なんてものまであってなかなか本格的。ちょっと変わっているのは1人プレイを選ぶと、コンピュータと3連戦し、2勝すると次のチームと対戦できるということだ。こうしてすべてのチームに勝ち越すと、感動の優勝シーンが待っているらしい(まだ見れないよ〜)。このほかにホームラン競争もあるし、もちろん2人プレーも可能。

パソコン界ではこの分野にこれといったヒットソフトがなかった。そう考えるとこのゲームそれなりに楽しめるものになっているが、文句をひとつ。88版、MSX2版で盗塁、牽制(けんせい)ができないのはないんじゃないかなぁ。ぜひとも改良してもらいたいところですね。



SOFT EXPRESS

これぞ決定版！　のボウリング

ダイナマイトボウル

MSXロム版

5800円

TOEMILAND ☎03-847-1494

乗り換え案内

ファミコンから始まって、MSX2版、88版と出てきたこのソフトに、MSX版も登場。部分スクロールもありで、内容的にこれが一番デキがいいという自信作だ！



98のデカキャラはすごいゾー！

アルゴー

PC9801版

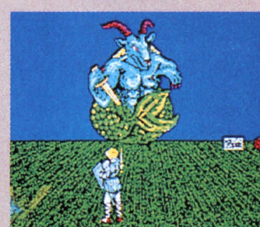
7800円

呉ソフトウェア ☎0486-46-0660

乗り換え案内

いまだに隠れたファンの多い『アルゴー』に98版も仲間入り。

中キャラ、デカキャラ、アイテムなどに98版オリジナルのものも加えたパワーアップ版になっているゾ。



叫べ！　ウー、ヤー、ター!!

紫醜罹(サジリ)

発売時期未定

価格未定

日本テレネット ☎03-268-1159

SUPER SOFT EXPRESS

1月号のマラソンでチラッと紹介したこのソフトも開発は順調のようだ。

声を飛ばして敵をやっつけるコミカルアクションと思ったら、奥深いバックストーリーがあるとのこと。



使いやすさ一番の新音楽ツール

MUSIC ART88

3月上旬発売予定

PC8801FA／MA 14800円(予)

NCS ☎03-486-6588

SUPER SOFT EXPRESS

見やすいマッキントッシュ風の画面のこの88新音源対応ソフト、見かけと同じく操作のほうもユーザーフレンドリーなものになりそうだ。もちろん、MIDIへの対応もバッチリ。

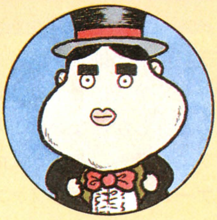


How To Win

●システムソフト ☎092-714-6236●PC9801シリーズ 7800円



秋葉原の SLG 小劇場



秋葉原（あきばっぱらと読む）：ＳＬＧ界の悪魔と呼ばれながらも、いつのまにかカラーページへ進出した怪青年。今月よりＳＬＧ小劇場の座元として、コンプ誌上に風雲を呼ぶ――。

ファンタジーワールド戦史入門編だ！

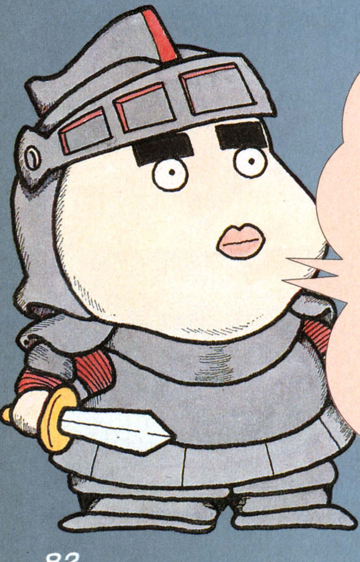
ファンタジーワールドへようこそ！ ここは法と秩序の守護者であるLAWと、混沌の象徴であるCHAOSが永遠の闘争を繰り広げる暗黒世界だ。

さて、今回紹介するシナリオ〝FANTASY CAMPAIGN〟は、大戦略シリーズを経験した人ならおわかりのように、名作の評判が高かった〝ISLAND CAMPAIGN〟のファンタジーナイト版だ。このMAPはゲーマーにとって、ゲームシステムに慣れるための「入門編」とでもいうべきシナリオで、ここでゲーマーに心がけてほしいのは――

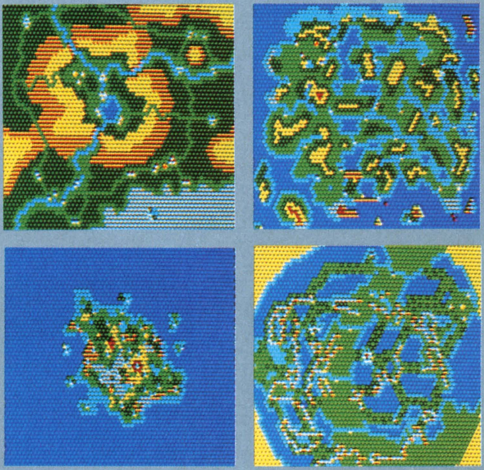
・島中央部での激戦を通じて、実戦のカンを養い、駆け引きを身につけることである。とくに『ファンタジーナイト』では、これまでの大戦略シリーズでおなじみの戦車や航空機といったユニットに代わり、ファンタジーＳＬＧとしての魔物が登場するので、初めのうちはこれらのユニットの強弱関係がわからずとまどうはずだ。このシナリオを通じて一刻も早くゲームに親しもう。



▲このＭＡＰは、入門用としてはこれまでの大戦略ＭＡＰ中ピカー！ 何度プレイしても飽きがこない



ども、パラディン秋葉原です う！ 今月はワタシがもっとも期待する新作ゲームのひとつ、『ファンタジーナイト』を取りあげるもんね。多数の魔物たちを召喚して、どうすれば最強のモンスター軍団をつくりあげることができるか、ＳＬＧのプリンスであるワタシのプレイをキミたちはよーく見ておくんだぞ！



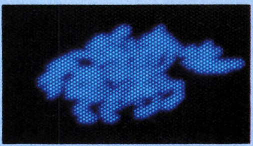
▲シナリオは全部で13ある。Fantasy Campaign を除くすべてが4カ国対抗。いずれは４カ国モードにもチャレンジしてみたいな！

イラスト／盛本康成

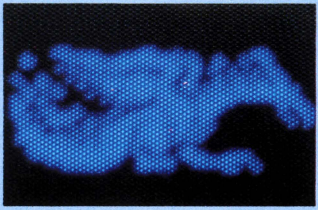
これがウワサの魔物たちだ！

『ファンタジーナイト』では26種類の個性豊かなモンスターが登場、キミの召喚を待ってる。なお、ドラゴンやナイトなど、特定のユニットにはその進化形ともいうべきユニットがあるぞ。

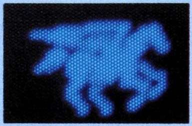
LAW



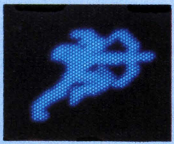
▲ナイト：LAWの陣営のホープ。成長するとドラゴンをも倒すパラディンに



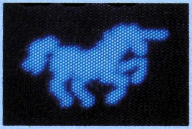
▲フェニックス：不死鳥とも呼ばれる伝説の鳥。全身が火で覆われ、その得意とするところの火炎攻撃は、ほとんどの敵に効果あり



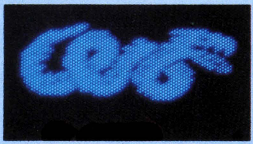
▲ペガサス：翼をもった白馬。ドワーフやエルフを空中輸送できる。戦闘力もあり



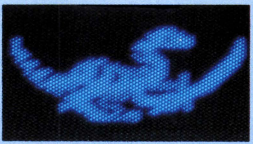
◀エルフ：その弓はゾンビ、スペクターなど不死の魔物に対して超強力。塔を発見（占領）するユニットとしても使える



▲ユニコーン：一角獣ともいう。対不死(アンデッド)の敵にはとくに攻撃効果大

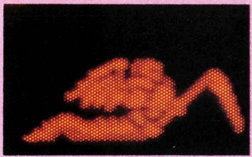


▲サーペント：巨大な海蛇。モンスター中、海上でのスピードは最高を誇る。輸送ユニットとしても使用可

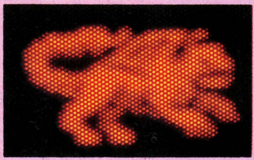


▲リザードマン：ドワーフやエルフより強力。ただし格闘戦しかできないので、使いみちには苦労しそう

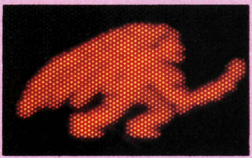
CHAOS



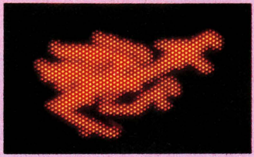
▲バルログ：CHAOS中で最強の魔物。アイスボールの攻撃はLAW泣かせ。アークデーモンに成長



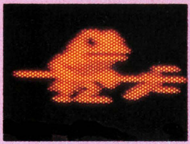
▲マンティコア：人の顔をもったキメラ(合成獣)。空に陸に安定した実力を誇るが、ロック鳥は苦手だ



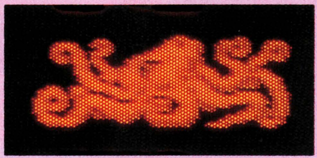
▲ガーゴイル：巨大な翼をもつ悪魔族の一種。ドワーフやギルマンをぶら下げて空中を移動することが可能



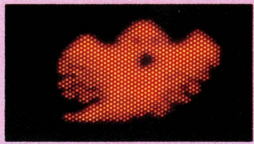
▲ディマトリア：巨鳥。空を飛ぶことができないかわり、陸での移動力に優れる。格闘戦のみなのが難点



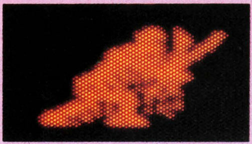
▲ギルマン：カエルのような姿をした半魚人。水中でのスピードは速く、塔を発見することができる



▲クラーケン：海に生息する大ダコ。８本の足で相手を捕え、水中に引きずりこむ。海ではもっとも怖い怪物

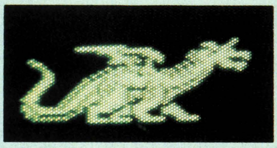


▲スペクター：死霊の一種で、当然ながら不死。叫び声を武器とし、エルフやユニコーン以外には殺せない

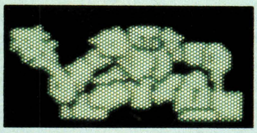


▲ゾンビ：これも不死の代表的なユニット。攻撃力こそないが倒しにくく、戦線維持には最適のユニットだ

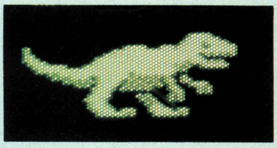
NEUTRAL



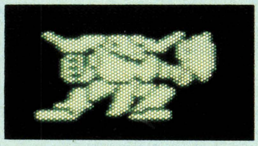
▲Ｓドラゴン：Ｍ→Ｌと成長するにしたがって、魔界中最大最強のユニットに



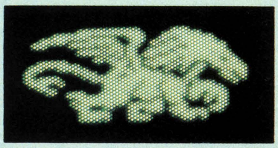
▲コロサス：ゴーレムの一種。岩石を投げつけ、格闘にも強い。主力軍にはこのユニットをぜひ加えたい



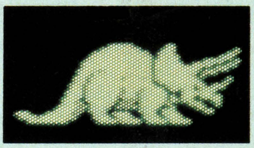
▲ティラノ：古代恐竜。肉食性で、格闘戦では類を見ない凶暴さを発揮する



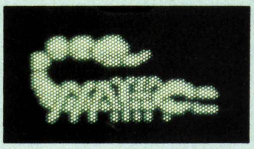
▲ミノタウルス：牛頭のモンスター。コロサスと並び、主力軍中核としてはもっとも信頼できる。巨大な斧が武器



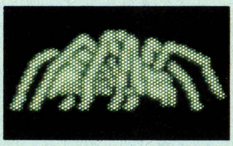
◀グリフォン：ライオンの体とワシの頭と翼をもつキメラ。実力はドラゴンに次ぐといわれる



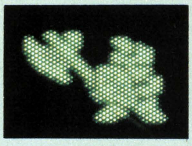
▲トリケプス：鋭い３本の角と硬い皮膚が特徴。本来は輸送ユニットで、格闘戦の実力はいまひとつだ



▲スコーピオン：サソリが巨大化したもので、陸では安定した強さを誇る。ギルマンキラーとして有名



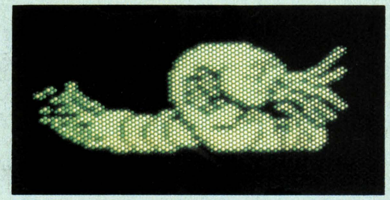
▲タランチュラ：巨大な毒グモ。その毒糸はドワーフ、ギルマンなどには恐怖の的となる



▶ドワーフ：頑健な小人族。エルフ、ギルマンと並び塔を発見することができる



▲ロック：魔界の空を制するために欠かせぬユニット



▲ヒドラ：口と思われる無数の触手から火の玉を発することができる。エルフキラーとして魔界に名をはせるが、召喚魔力、移動力の点でややコスト高の感あり

騎士団長秋葉原、聖戦に燃える！

魔界暦××年──。碧青玉は妖しく輝き、法と秩序の保護者なるLAWの王城サファイヤ宮にはつぎつぎと魔物が召喚されていた。カルマのごとき永遠の戦乱におびえる住民たちのあいだでは、CHAOS の魔軍来たる、の噂が絶望をもって語られていた。が、そんなある日──。

一陣の突風とともに、LAWの最精鋭であるナイトの集団がサファイヤ宮へ召喚された。騎士団長、キホーテ秋葉原、彼こそは熱狂的な法の戦士。もち前の単純な性格から敵の策にはまること多く、これまで多くの部下を死地へ追いやった男。ただし今回の戦いでは、術策に優れた優秀なドラゴンが彼とともに戦う。碧青玉の魔王は秋葉原とドラゴンにある作戦を授け、つぎのように語った──。

汝、わが不肖の騎士秋葉原ならびにドラゴンの客人よ、まずバルログはアークデーモンとなる前に、何をおいてもたたかわねばならぬ。これを鉄則の1と心得よ。

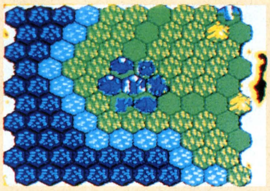
また、地を征く者どもは、コロサス、ミノタウロスを中核と為せ。天空はロック鳥によりて守らせよ。これを鉄則の2と心得よ。

最後に──。エルフはわが最愛の子、ドワーフは勇敢な兵士なり。塔を見いだす貴重な者たちといえど、必要とあらば敵へのオトリと為せ。これを鉄則の3と心得よ。では征くのだ、秋葉原よ、ドラゴン殿とよく謀り、くれぐれも軽挙妄動は慎むがよいぞ。

やがて城下に結集していた碧青玉の魔軍は一斉に北上を開始した。

1.敵マンティコア壊滅！

島中央部ではすでに戦いが始まっていた。まず東岸を飛行中のロック鳥の集団がマンティコアを発見、思わぬ敵に奮いたった彼らは、敵を再起不能の状態に陥れた。また秋葉原の騎士団は、ディマトリアを血祭りにあげ、緒戦でのファーストコンタクトはLAWの圧勝に終わった。が、戦いはこれからだ。LAW、CHAOS双方の軍勢が島中央部に続々と集結している。



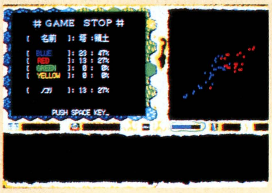
▶第1ターン直後の召喚。ドラゴン、ナイトの成長が今後の楽しみ。塔発見用のドワーフもいる



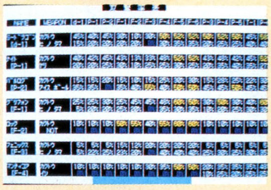
▲緒戦、秋葉原騎士団はコロサスと飛び道具の応酬。相手は一筋縄ではいかない。1騎を失ってしまった



◀CHAOSの召喚。マンティコアの姿が不気味。このあとバルログを召喚し、味方を苦しめることだろう



▶ゲームを中断すると、その時点までの双方の勢力図が表示される。中央部での激戦はすでにたけなわだ



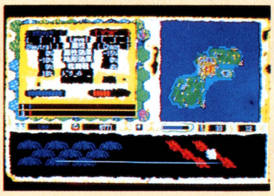
◀攻撃率表。ユニット同士の強弱関係に注意して、こまめに参照しよう。ゲーマーにとっての必修課目だ！

2.バルログを全滅せよ！

火山帯周辺では敵味方入り乱れた乱戦が展開されている。初期の計画どおり、味方はコロサスの波状攻撃で、敵バルログを集中的にたたく。退却して損害を回復しようとするところへ、さらに騎士団が追いすがり、すでにバルログを2部隊消滅させた。とはいえ、単独で敵戦線へ深入りした騎士団にも、敵の攻撃は殺到し、早くも秋葉原はドラゴンへ救出要請をする始末だ。



▶火山帯をめぐる激闘。敵は東の島から味方の横腹を突く構え。待機するバルログを誘いこみ、捕捉せよ！



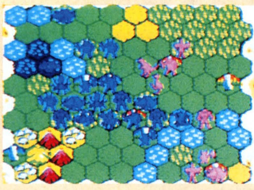
◀左上のウインドウに注目。格闘戦および毒糸による攻撃も9%、18%と低く、あまり戦果は期待できない



▲フェニックスの火の玉攻撃に、敵ドワーフは苦戦している。対エルフ、ドワーフでは敵の全滅が鉄則



▶これがコロサスの対バルログ波状攻撃。アイスボールによる損害さえしのげば、こっちのものだ



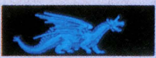
◀火山帯での戦いは味方の勝利。戦線をやや北上させて、引き続き進撃をする構え。優勢が続いている

ラージ・ドラゴン育成法

ドラゴンの成長はS→M→Lの3段階。成長のための秘策をひと言でいえば、常に全滅寸前の敵を攻撃するってことだ。この場合、当然のことながらExp.が高い敵ならベター。お試しあれ！



▲Sドラゴン：一刻も早くM、Lへと成長させよう！



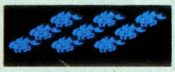
▲Mドラゴンの勇姿！



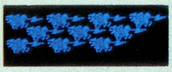
▲最終形。Lドラゴン

パラディンもヨロシク

ドラゴンに比べると地味ながら、ナイトも成長をする。ナイト→パラディンの2段階で、パラディンになってからは、シルバーランスという超強力な飛び道具が使える。1度ドラゴンと対決させたいね。育成法は左に同じだ。



▲ナイト：槍、格闘戦とも非常に強力なユニット



▲パラディン：シルバーランスの威力は絶大だ！

天敵をぶつけろ！

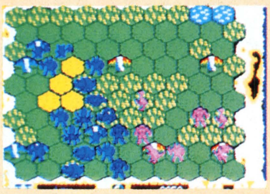
敵の弱点を攻めることはもっとも基本的な戦略。どのユニットにも天敵はあるので、しっかりと頭に入れて戦いを勝利へ導こう！



◀エルフの弓は不死の魔物に70%もの効果がある

3. LAWの魔軍、北へ

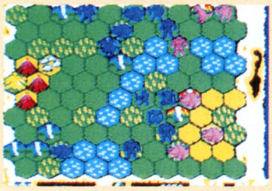
中央での戦闘も終わりを告げた！ 敵の最精鋭ユニットであるバルログ消滅後、戦線は大幅に北上、現在はCHAOS の本拠地の前面に広がる森林地帯が戦いの焦点となっている。敵にとっては現在最悪の展開だ。


▶森林での攻防。敵は一貫した戦線の形成に苦しみ、ユニットを各個撃破される悪循環に陥った


▲ドワーフの斧はコロサスにはそれこそ蟷螂の斧。このあとのコロサスの突撃が楽しみになってくる


▲コロサスの一斉突撃。実力、Exp.ともに段ちがいのこの戦いは一方的なものとなり、敵は壊滅した！

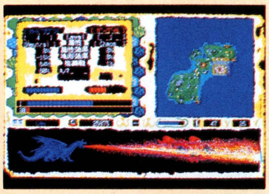

◀格闘戦、飛び道具とも騎士団が優勢。敵主力、コロサスキラーとしても騎士の働きは大きい

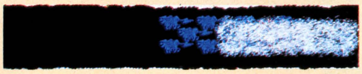

▶東の島の戦いは掃討戦の段階に。敵トリケプスの全滅は時間の問題。エルフが塔の占領に備えている


◀敵CHAOSの召喚。すでにハイレベルのユニットは底をつき、残ったコロサスなどは貴重品となった

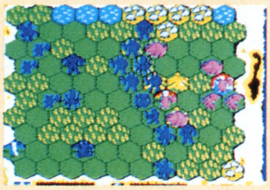
4. 秋葉、念願の聖騎士に

コロサスもいまはなく、ミノタウロス、ゾンビなどが敵の現在の主力だ。このレベルを低下させたCHAOS に比べ、LAWはドラゴンが成長、また秋葉原率いる騎士団は、念願の聖騎士に出世（!?）した。すでに戦いの帰趨は動かず、散発的に召喚される敵部隊を、味方が争って攻撃、全滅を繰り返している状態だ。やがてCHAOS の本拠地紅玉城の包囲が完了した——。


▶ようやく出た、Mドラゴンのブレス攻撃！ 生き残ったガーゴイルもこのあとの格闘戦で全滅


▲当然のことながら、パラディンは格闘戦にも超強力！ ドワーフレベルの魔物なら1兵も逃さない

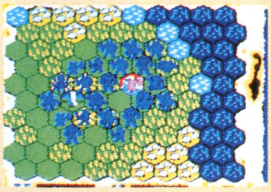

◀敵は必死で戦線の建て直しをはかるが、各地で包囲され全滅。頼りになるのはミノタウルスくらいか!?

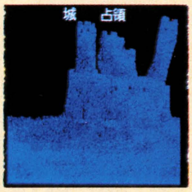

▶敵本拠地を目前にひかえている。質量ともに優勢な味方は、このまま平押しに押していく方針

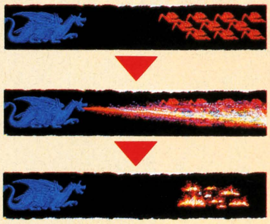

◀フィニッシュ間近。すでに敵はこの城を残すのみで、頼りにできるユニットはドワーフが3部隊だけだ

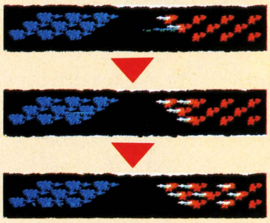
5. ラージ・ドラゴン完成

ドラゴンが最終的な成長をとげ、ついにラージ・ドラゴンとなった。騎士団は、ドラゴンのブレスにより一瞬のうちに灰と化した敵ガーゴイルの姿を目撃、その恐ろしさに身のすくむ思いがしたという。だが聖騎士になっても性格の変わらない秋葉原はひと言、「いつかはシルバーランスで打ち負かす」とのこと。今回の戦いは初期の作戦が効を奏し、CHAOS の反撃を許さない、やや一方的な展開となった——。


▶Lドラゴンがドワーフに隣接している。戦いは99パーセント終わりを告げた。味方LAWの大勝利だ！

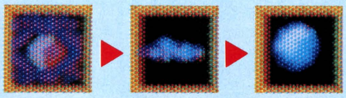

◀敵居城陥落。序盤から終盤にかけて生き残ったエルフが突入。やはりフィニッシュは純粋LAWのエルフに決めてもらいたい

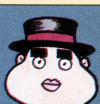

▶LドラゴンVSバルログ。戦いはブレス攻撃であっけなくカタがついた。燃えてくすぶる敵の死骸が心胆を寒からしめる！


◀パラディンVSドワーフ。シルバーランスは敵を86パーセントの確率で撃破。また格闘戦はナント、98パーセントの高率！

属性効果に注目！

この世界では秩序の魔法が強力なときと、混沌の魔法が強力なときが周期的に存在する。モンスターの攻撃力に影響大なので、ターンごとにチェックすることをおススメしたいね！


▲左よりCHAOS→中立→LAWと属性効果は変化している。CHAOSの赤がどギツイよなあ



不肖秋葉原のＳＬＧ小劇場をヨロシクお願いしますなのじゃ！

フッフッフ、今回の戦いはSLG小劇場のスタートにふさわしく、大勝利じゃ！ 魔王のオジサンに教わった作戦はほとんどが的中、とくにバルログを集中攻撃したことが戦いを一方的にしちゃったんだもんね。それと、ユニット同士の強弱関係を最大限に活用したこと。ま、歩くスーパーコンピュータといわれるワタシのこと、それくらいはわけないことじゃ。ということで、『ファンタジーナイト』はこれで終わり。さて、来月は何をやろうかなっと。エッ、グラディウス２!? そ、そんなＳＬＧあったのかいな!? エッ!?



How To Win

●ブレイン・グレイ ☎03-498-6943●9800円／PC8801、PC9801、X1各シリーズ

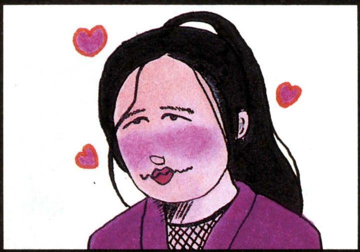
翼をもった男達

其ノ四

抜忍伝説

ぬけにんでんせつ

抜忍デイヴの変わり身の術



本当に懲りないデイヴさん大好き。もう、あやめでも何でもどんと来い！ こうなったら、来月は邪鬼丸やな。㊙

情報いっぱい、春の大売出だゼ!

さァ〜よってらっしゃい、見てらっしゃい！ 春の特出し"抜伝情報"だヨ!! 主体性ナシ、優柔不断と言われつつ、今回も㊙マップそしてナイショのコマンドまでド〜〜〜ンと紹介してしまおう。

はたして、邪鬼丸・小源太・幻妖斎・デイヴの行く手に待つものは…!?



いよいよ大づめ、抜忍活劇だゼイ!

エンジン全開するゾォ

は〜るよコイ♪ は〜やくコイ、仕事のたまったデイヴちゃんがァ〜あそびに行きたいとないている〜♬ デェ〜イ！ 前回苦しめられたカゼも良くなっていよいよ遊びに行こうかと思ったのに、なんなんだこの仕事の山は!! (あんたがサッサと原稿を書かないからでしょ!! ㊞一同) クシュン！ ん？ ウワサしてるな…。

んなこたどうでもいいんだけど、さァて、担当㊞に「もうデイヴとは組みたくねぇョ〜！」と言わせた、私、抜忍デイヴのHOW TOの始まり〜！

3人の旅もいよいよヤマ場を乗り切って、今回は大づめに入ってきた。ここまでくると、3人とも内的レベルがかなりアップしているようで、初期に悩まされた敵なんかヒョイヒョイってな具合いで倒せるようになった。やっぱり初めに小屋のそばで、敵を倒し続け、内的レベルをある程度上げておくのが、後半をラクに進める方法だネ。ただし、内的レベルが上がると、ただでさえよく食うキャラが、いっそうよく食うようになるんだ。まったくこの3人、忍者の修業を受けたわりには、す〜ぐ腹が減るんだから。まァ、食料は見つけた場所で5のキーを押し続ければ、いくらでも手に入るけどネ。でも米や麦などは重くてかさばるし、軽くて少量ですむハチミツなんかがベストみたいだネ。

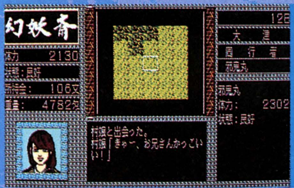
そこで！ 私が抜伝ファンのキミに、耳よりな3つの情報を教えてあげよう。まずひと〜つ！ お店で売っているカツオブシ、あれは1本食べれば満腹になれるんだゾ！ 後半に入って、お金があまってきたら有効だネ。

そして、ふたァ〜つ！ それは、体力、お金、重量の3つを全部7ぞろえにすると、なんと体力とお金がMAXになるというやつだ。スッゲェ〜！ 体力は、腹を減らせば777になるし、重量は小屋で食べ物でもセコセコ置いていけばできるよネ。ムズカシイのはお金、敵を倒した時にいくら入るか分かんないもんネ。やっぱ、お店で安い物を少しずつ買って7ぞろえにするしかないのかな。

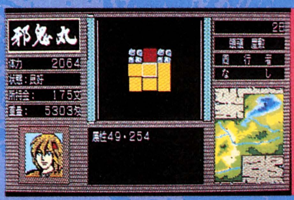
さらに、みィ〜つ！ キーボードのEキーを押していると、キャラのいる場所の属性が分かり、Rを押していると物を拾わなくなるのだ。そして、Wを押していると、人と会わなくなってしまうのだゾ！ スゴイだろう。



◀何かくれって言われたら出し惜しむな



◀う〜む、早く娘達とスケベしたいゼ!

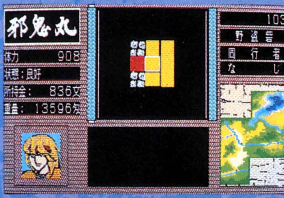


◀こういうコマンドもあるわけだ、うん

イラスト／中津賢也、菅原 敬、(マップ)渡辺天留子

邪鬼丸は忍びの世界のキビシさを知った!

なまずを倒し、日光剣を手にした邪鬼丸は、竹生島へ忍び込む。そこで、伊賀の里での忍術の師であり、後に抜忍となった石川五右衛門と出会った。しかし、忍者の戦いによって孤児となった子供たちを育てている五右衛門は、甲賀の頭領となった邪鬼丸につらくあたり砦の外に追い出してしまった。う〜ん、どうしたものか？ よし！ 当ってくだけろだ、もう１度行ってみよう。しかし、そこにはもう五右衛門の姿はなく、忍法書と手紙だけが置かれていた。五右衛門が邪鬼丸につらくあたったのは、頭領の器かどうかをためすためだったのだ。「アイツ粋なことしやがる」手紙を読み終えた邪鬼丸は、照れくさそうに笑うのだった。

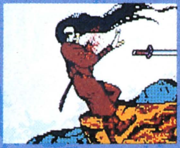


◀閉じた扉は、さくで開けるんだゾ



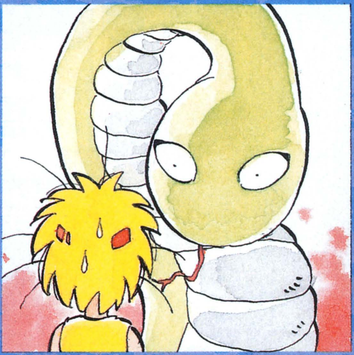
甲賀忍法書を手に入れ、竹生島をあとにした邪鬼丸は一路甲賀の里をめざした。途中ザコどもに何度か会ったがなんなく甲賀の里へ着くことができた。しかし、なんということか。甲賀は信長の軍勢にせめ込まれていたのだ。あやめと大天狗を捜しながら、下方の川べりに行くと、２人が滝川一益という忍者と戦っていた。２人を助けようとしたその時、あやめは一益の手裏剣によって川へ落ちてしまった。さらに大天狗までも、手裏剣のエジキに……。





さて！ この後、邪鬼丸は信州にて甲賀三郎と会うのだが、それは次号のお楽しみ!! ベン！





信州

これが、邪鬼丸が向かう信州のマップだ。このマップはメインマップには表示されない。邪鬼丸はここで、猿飛佐助、霧隠才蔵、さらに初代・甲賀三郎と出会い、物語の後ろに、信長の野望が見えてくるようになるんだ。う〜む、いよいよ大づめだゼ（それにしてもあやめと大天狗はどうなったんだⓈ）。次号を待て！



小源太は忍者の世界の非情さを知った!

石舟斎は、三太夫の野望を小源太から聞き、三太夫が弟であることを伝え、「柳生秘伝書」の処分と三太夫打倒を依頼する。そして、小源太に名刀柳生剣を手渡した。

小源太は伊賀頭領屋敷に潜入、しか



し三太夫の姿はそこになく、服部半蔵が待ち受けていたのであった。激闘の末、半蔵を倒した小源太は、地雷也殺しは、やはり三太夫のしわざであった



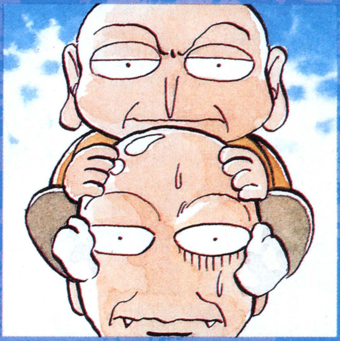
ことを確認する。そして向かった高野山、そこにも三太夫の姿はなく胤栄(いんえい)親子がいるのみであった。天下を取ることに心をうばわれ、悪に身を落した胤栄、胤舜(いんしゅん)親子を倒した小源太だが、ここで三太夫の居場所への手がかりが断たれてしまった。う〜む、三太夫はどこにいるのだろう。そんな時、あの占い師が姿を現し「比叡山に行きなされ…」と言うと、またどこへともなく消





えてしまった。あの占い師もしや…。さて、三太夫の行くえを追う小源太、そして秘伝書は…次号を待て!

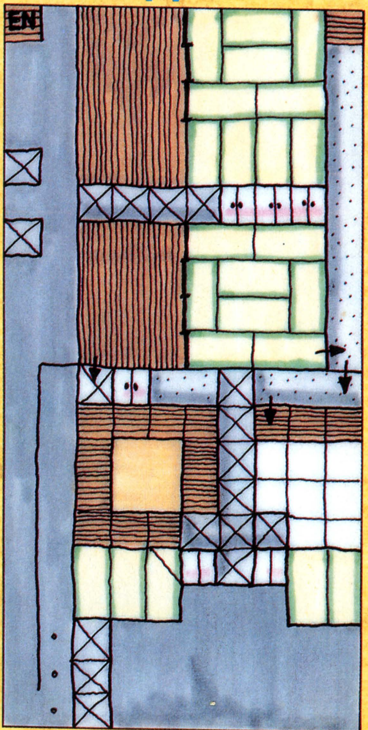




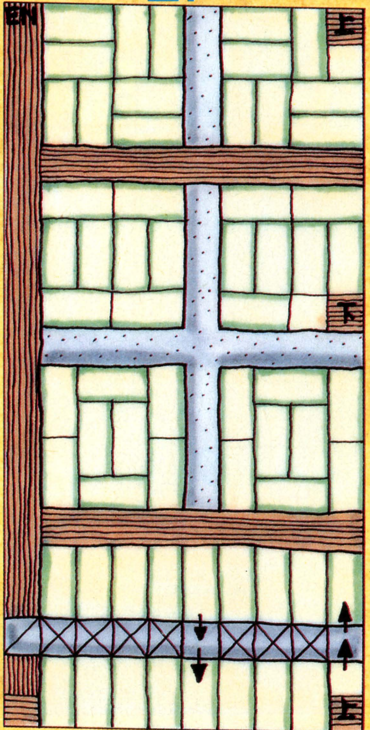
伊賀頭領屋敷

全部で3階建てになっている、この頭領屋敷。まず気をつけなければいけないのがニセの階段だ。そして、もうひとつが、抜けられるカベ。こいつは「ここが怪しい」というメッセージに気をつけて行けば大丈夫だ。

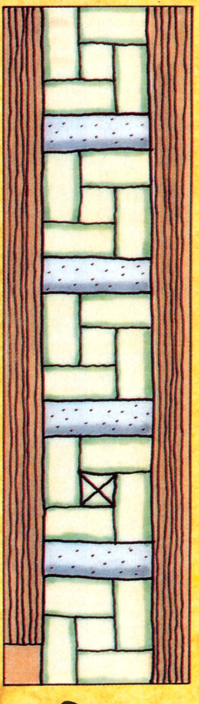
1F



2F



3F



幻妖斎は命を捨てて意志を貫いた!

なんとか赤龍を助け出した幻妖斎は、1番上の兄龍・緑龍を助けるだけとなった。しかし、岡寺に封印されている緑龍を解きはなつには、三鈷の杵という物がいるというのだ。さっそく高野山のはずれに落ちていた三鈷の杵を手に入れ岡寺へ向かうと、そこには封印の岩があった。青龍に言われたとおり、岩にむかって三鈷の杵を振り下ろすと岩は真っ二つに



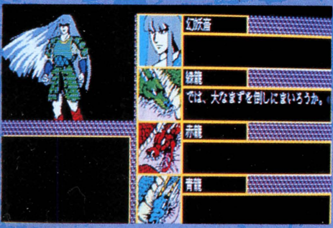
割れ、地鳴りとともに池の水が天空へ舞い上がった。そして、幻妖斎もその水とともに天空へとはじき飛ばされてしまったが、緑龍によって助



けられた。これで凍結行を会得できる、と思ったのもつかの間、なんと三聖龍はただの道標にしかすぎなかったのだ。凍結行を得るためには、赤目にある竜ヶ壺で眠っている龍の元締め天界の王・氷龍に会わなくて



はならないと言うのだ。さらに、氷龍を目覚めさせるには、沖島に住む四鬼の魂を竜ヶ壺に投げ込まなければならないというのだ。沖島へ行くこ





とを決意した幻妖斎に、緑龍は鎧となって身を守ることを誓った。青龍の手甲、赤龍のきゃはん、そして緑龍の鎧、ここに三聖龍がそろったのである。

さて、岡寺を後にして沖島のある琵琶湖に着いた幻妖斎が見たものは、琵琶湖の主、大なまずの死骸であった(これは、日光剣を取るため邪鬼丸が倒したんだネ)。さて、沖島へ入り四鬼が住むという百鬼洞へ入った幻妖斎は、そこで風鬼、火鬼、隠形鬼、土鬼にとり囲まれてしまった。そして、こともあろうか四鬼は、魂

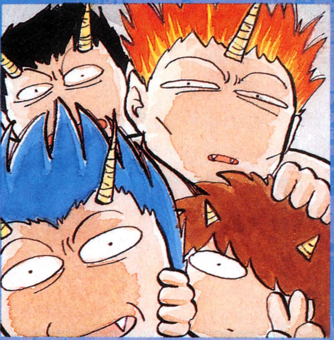




が欲しくば両手、両足を喰わせろと言ってきたのだ。しかし、凍結行を得るためにここまで命を賭けてきた幻妖斎は、約束をし喰われることを承知するのだった。さて、両手足を喰われた幻妖斎は、ほんとうに魂をもらえるのか……。

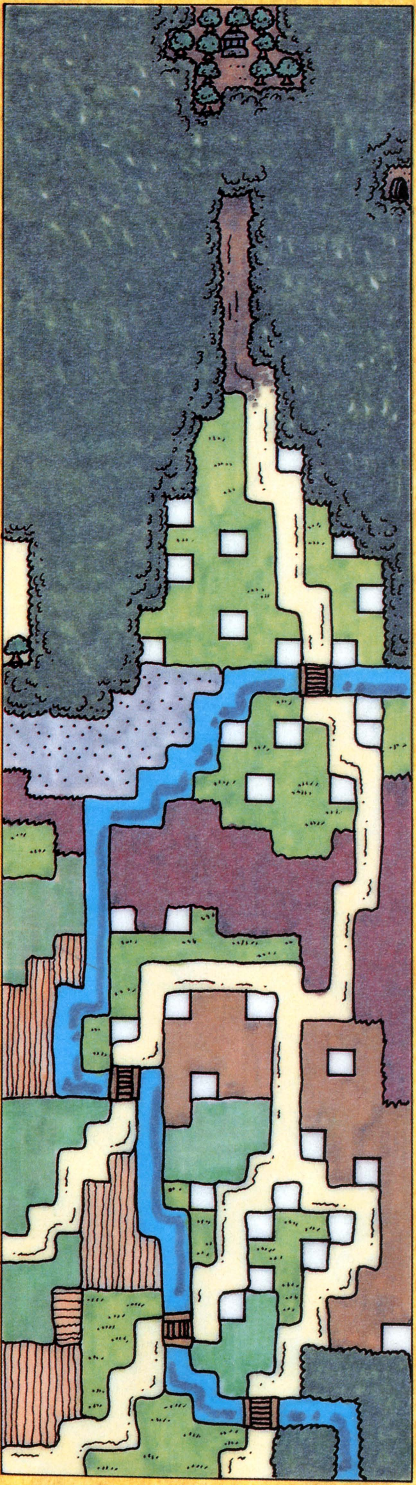






高野山

これが高野山の全体マップだ。見ての通りかなり入り組んでいる。マップの中は、数カ所の岩カベでく切られていて、通れる場所が限定されているので注意して進もう。



特報!!

太つ腹通信 ☆すぺしゃる☆

情報屋デイヴ、特出しでチクリまくるの巻

▼これが番外編のジャケットだ！ う〜ん、カワイイ牛面ちゃんやネ



ガッハッハッハ、ウワッハッハッハ、オホッホ（オイ！ いいかげんにしろョ。そういう見えすいた文字数かせぎをするんじゃない!!）…チェッ、ばれたか…でも、もう１回ガッハッハ！ やりました、やってしまいました。情報屋デイヴは、しっかり㊙情報を入手してしまいました。これだけはダメ！ と泣いてたのむ飯島さんに、フライング・ボディーアタックをおみまいし、心を鬼にしてみんなのために情報を集めてきたのだ！ どうだ、エライだろう（オイオイ、読者に恩をうって、どうすんだョ）。

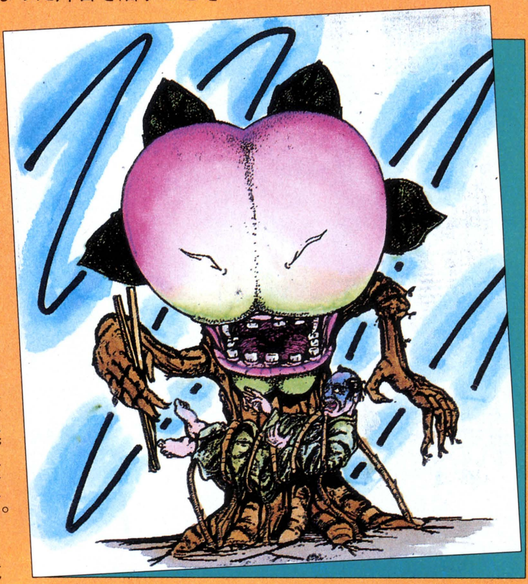
さて、その情報とは!! もう、このページをひと目みれば分かるよネ、そう『抜伝・番外編』の最新情報だゼイ！ えっ？ 毎回やってるだろうって？ フフフ、今回はちょっと違うんだゾ、なんてったってストーリーを紹介してしまうのだ!! ……オドロキのあまり声も出ないようだネ、して“抜忍伝説〜番外編・闇からの訪問者”（へ〜ン、サブタイトルだって知ってるんだゾ）のストーリーとは……。

ここは、物ノ怪の洞窟。なかで３人（？）の牛面がそれぞれの思いを胸に炎と燃やし、語り合っている。

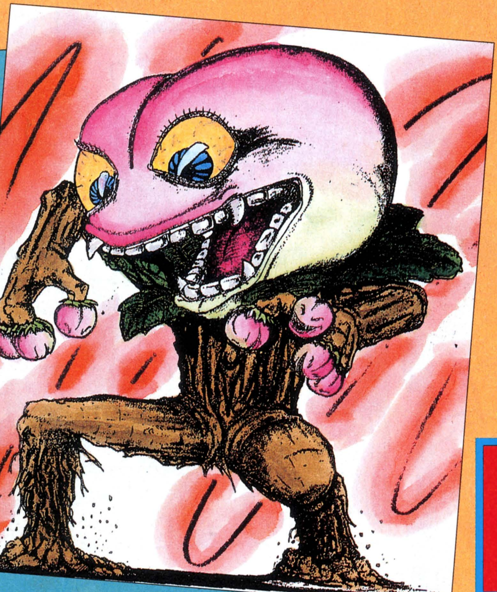
牛太郎・牛兵衛・中之進の面々である。

牛太郎は、邪鬼丸に殺された両親の復讐を誓い、牛兵衛は、失なった片目を治すことを決心。牛之進は、人間共を見返す術を手に入れるべく、住み慣れた洞窟を後にするのだった。

とまァ、これが全体のプロローグなんだけど、今回はその内牛太郎について、ゲーム化するそうだ。う〜ん、こうゆうパロディを、ちゃっかりやってしまうのがさすがブレインやネ。あっそうそう、前にも言ったと思うけど、この番外編は『抜伝』を買ってユーザーズ・クラブへはがきを送った人対象の通販だから、まず『抜伝』を買わなきゃダメなんだョ。そして、ここにいる２枚のキャラは“桃大王”という敵キャラ？ なのだ。う〜ん、まったくフィフティーズ武井のキャラはシュールだゼイ!!



▲桃？ カキ？ トマト？ いったいなんなのか、はっきりせんかい!!



▶やったァ〜！ もう、何がなんだかわかりましェ〜ん!!

デイヴ、次号はどこまでチクレるか!?



ロードス島戦記 II

Record of Lodoss War II

D&D®誌上ライブ

作／安田均とグループＳＮＥ
絵／出渕裕



episode X　鏡の森の妖精

“大いなる古代の杖(つえ)”を求める旅の途中、恐るべきヴァンパイアと対決することになった冒険者たち。なんとか打ち破ることに成功したものの、その呪いにより仲間のシャリーがヴァンパイアになってしまうという危機を迎えた。さあ、どうする冒険者たちよ!?

好評連載第10回、いよいよ佳境だ！

シャリー絶体絶命、さあどうする!?

DM　「さあ、決断を」とレイリアはいった。どうする、シャリーの胸に杭を打つかい？

オルソン　いきなりな始め方だなー。いくらＮＰＣだって、そんなマネはできないよ～ん。何か方法はないのかな。

DM　「わたしは知らない」とレイリアは悲しそうに首を振る。

シーリス　かわいそうだけど仕方がないわね。杭を打ちましょう。

フォース　いくらなんでもそれはあんまりです。この部屋の中に何かヒントになりそうな物がないか探します。

DM　ふむ、フォースの努力の結果は見事に実る。伯爵の直筆のノートのような物が見つかったよ。表紙が少し焦げているけど、中身は大丈夫だ。

フォース　読んでみましょう。

DM　フムフム。リッチになるための研究や、人をヴァンパイアにつくり変える研究などの断片が書いてあるようだ。

セシル　それは魔法使いであるオレの仕事だな。盗賊野郎、そのノートを貸せ！

DM　（相変わらず横暴なヤツ）でも、セシルのレベルではまだ理解できそうにもないね。

シーリス　スレインさんにまかせましょう。

セシル　うぐぐ……。

DM　スレインはノートにざっと目を通して大きくうなずくよ。「このノートに、ヴァンパイアを人間に戻すための記述らしい箇所がありました。この方法を使うとシャリーさんの命を救うことができるかもしれません」

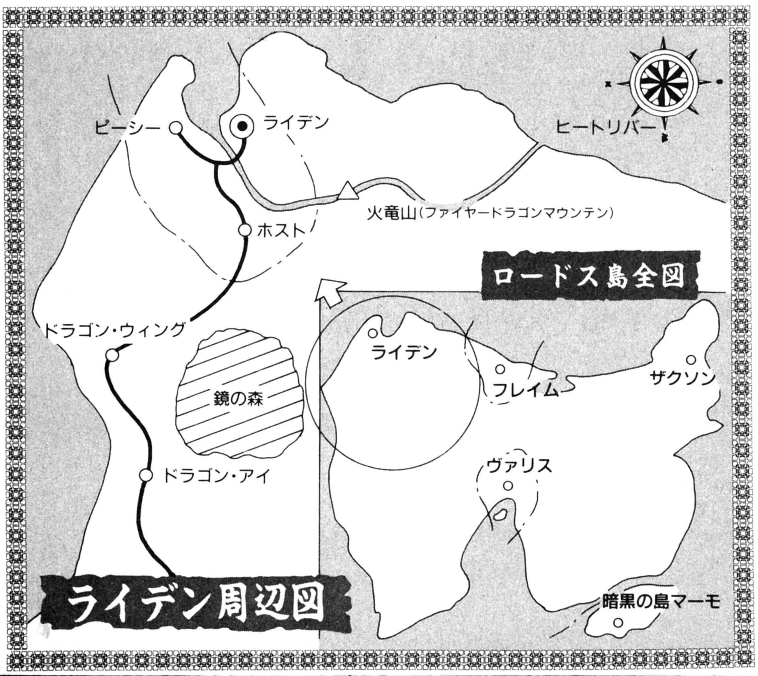
フォース　やった！　どんな方法ですか？

DM　つまり、このままシャリーの胸に生木の杭を打てば、シャリーの肉体はヴァンパイアと共に滅ぶ。でも、胸に打つ杭の材質を少し変えてやれば、肉体を滅ぼすことなく、ヴァンパイアの魂だけを滅ぼすことができるんだそうだ。

マール　もったいぶらないで教えてよ。

DM　その材質とは、妖精界だけに生える黄金樹の枝だ。この黄金樹は世界が生まれたときに、最初に生えた巨大な樹――かんたんにいうと北欧神話のユグドラシル（世界樹）みたいな物だね――の性質を強く受けついでいるんだそうだ。その巨木からすべての植物が生まれたというのがロードス島に伝わる創造の神話なんだけど、始祖の巨大樹の性質を受けついだ黄金樹にも太古の生命エネルギーが満ち溢れている。だから、ヴァンパイアの負の生命力を滅し去ったあとに、正の生命力を与え、肉体が滅ぶ前に蘇生させてしまえるのだそうだ。





マール　でも、妖精界ってどこにあるのさ。

フォース　かんたんですよ。妖精界はいま、目の前に広がっているんです。でも、ちょっと次元がちがっていて見えないだけで……。我々には行きようがありませんねぇ。

DM　尋常な手段じゃね。でも、いいことを教えてあげよう。妖精界は確かに我々の住む物質界とは次元がちがうけれど、ところどころで交わっている



登場人物紹介

オルソン



◀戦士にしてパーティのリーダー。セシルの迫力に負けて影が薄いとボヤいている

シーリス



◀キュートな女性戦士。戦闘シーンでは確実に相手にとどめをさす。頼もしくも怖いキャラ

マール



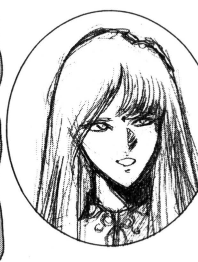
◀陽気なハーフリング。そういや近ごろ、得意の歌と踊りが出ないねえ

フォース



◀カリスマ抜群→めだつ→商売（ドロボー）のジャマになる、と悩むボンクラ盗賊

セシル



◀ついに読者投票で人気ナンバー1となった魔法使い。とにかく過激

シャリー



◀NPCの女性僧侶。読者投票ではおしくも2位だったが、今月は悲劇のヒロインに！

場所もあるんだ。

フォース　浦島太郎の竜宮城みたいな場所ですね。

DM　そういうこと。

セシル　つまり、その妖精界と物質界とが交わっている場所に行けばいいってわけだな。

オルソン　そんな場所、どこにあるか知らないよ〜ん。

DM　キミたちはだれも知らない。レイリアさんとスレインは1カ所知っているけれど、それはアラニアの南西に広がる“帰らずの森”の中だ。

マール　そんなに遠くじゃ間に合わないよー。

フォース　もういちど部屋の中を探しましょう。

DM　部屋の中の書物は、戦闘の騒ぎで大半がだめになっているからね。残っている本の中にも、それらしい物はない。スレインは古代王国期のものらしい本を大事そうに抱える。どうやらもって帰るつもりのようだ。

セシル　勝手にどうぞ。戦う魔法使いのオレには不要な物だ。

シーリス　とにかくいまのままでは手づまりよ。なんとか打開策を考えないと。

オルソン　人に聞いてみよう。この近くにそれらしい場所があるかってね。

フォース　そんなことをしているうちに、シャリーさんはヴァンパイアとして目覚めてしまいますよ。

DM　「助ける術があるというなら」と、レイリアはキミたちの会話を受けて前に進みでた。「彼女の体をいまの状態のまま保管しておくことはできますよ」

オルソン　その魔法の効果はどれくらいもつ？

DM　魔法が破られない限り永遠にね。ただし、このベッドから彼女を動かすことはできなくなるよ。

オルソン　ま、そのくらいは仕方がないなよーし、妖精界を探し求める冒険だ。

鏡の森と、黄金樹の枝の事

DM　「ちょっと待ってください」と、スレインが口をはさむ。「いま、我々がどこに行こうとしているのかを、忘れたわけではないでしょうね〜。古代王国の杖を求める旅はどうなるんでしょうか〜」

セシル　忘れていた。じゃあ、先にそちらを片づけてだな。

DM　それにはいくつかの危険があるね。まず、ひとつめ。キミたちがその旅から帰れる保証がないということ。ふたつめ、そのあいだに魔法が破れてしまうかもしれない。村人が屋敷に火をかけたりということも十分に考えられるからね。

シーリス　どちらを優先させるか、選択しなければならないわけね。

DM　そういうわけ。前回から選択をさせてばかりだねー。

マール　うれしそうにいうね。選ぶこちらは大変なのに。

フォース　忘れてはならないのは、シャリーは仲間だということですよ。それに、杖を追いかけているメンバーは高レベルのカシューさんやパーン、ディードリットということです。我々が行ったところで、たいした役にも立たないでしょう。だいたい、なぜ我々がこの旅に連れられているかというと、ライデンでヘタに情報をもらさないよ



うにするためだけなんですからね～。

DM　「正解です」と、スレイン。「あなた方は望むと望まないとにかかわらずこの事件に巻きこまれてしまったのだし、巻きこまれた以上はこの事件に終止符が打たれるまでは変な噂を立てられたくなかったというのが、あなた方を連れてきた正直な理由です。もちろん、来てくれた以上は力になってくれると信じていましたけどね」

セシル　オレは自分の未熟さが悲しいぞ。

オルソン　まだ、レベルが低いんだから仕方がないよ。でも、そうと知ったら話はかんたんだ。ぼくたちはシャリーのほうを選ぼう。

DM　レイリアの顔に不安そうな影が浮かぶ。「いいのかしら。このままこの人たちを行かせて」と、彼女はスレインに話しかける。

シーリス　行かせないつもりなの！

DM　「わたしは人が裏切るのを何度も見てきたのよ。でも、わたしはマーファの教えに従いましょう。あなた方が友を大事にするその気もちをよしとしましょう。この人には魔法をかけて、このままの状態で保存しておきます」といって、彼女は「我望む」と大きな声で呪文を唱えはじめた。

フォース　“ウィシュ”の呪文だ。最高レベルの魔法なのに。

DM　「では、ボクたちはカシュー王を追って、火竜山に行きましょう。あなた方も、その気があれば追いかけてください」とスレインはいって、レイリアを伴って外に出る。キミたちは残された。

オルソン　とにかく妖精界を探さなきゃ。シャンディスの家に戻ろう。

先月号の予告どおり、今回はデミ・ヒューマン（亜人間）キャラクターの性格について書こう。まず、覚えておいてほしいのは、エルフやドワーフなどのデミ・ヒューマンは種族としての性格が決まっているということだ。たとえば、陽気なハーフリング、頑固（がんこ）なドワーフ、優雅なエルフとかいうように。その種族の性格を忠実に演じるのが、デミ・ヒューマンを選んだプレイヤーの第１歩。エルフがバトルアックスもって、バーサクするっていうのはちょっと考えものなのだ。同様に陰気なハーフリングというのも（おもしろそうだけど）少しノリがちがう。

このシリーズに登場のディードリット、ギム、マールの３人はいわば各種族の典型なので、参考にしてください。ついでに代表的な武器も紹介すると、エルフはソード（細身が好きだ）にロングボウ。ドワーフはバトルアックスにクロスボウ。ハーフリングはショートソードにショートボウというのがパターンのようだ。

その上で、キャラクターの個性を出すというのはなかなかむずかしい作業なんだけど、ひとつヒントをいうと、種族の制限と関係ないところで各キャラに好き嫌いをもたせるという方法がいいだろう。女好きのハーフリングとか、ドラゴンを敵として追いかけているドワーフとかいったようにね。

それと、忘れてはならないのは、エルフとドワーフとはふつう仲が悪いということだ。ちなみにドワーフは人間ともあまり仲良しというわけではないので、覚えておいてね。ドワーフは孤高を楽しむ種族なのだ。

解説のあいだに、オルソンたちはシャンディスの館に戻り、彼女から妖精界のある場所を聞きだすことに成功する。それは、この町からはるかな南の“鏡の森”と呼ばれるところ。ここに３年前から、翼の生えた美しい生き物が住み着くようになり、黄金の森と呼ばれる一画ができたのだそうだ。そこには金色に輝く広葉樹が数本立っているという。



DM　「でも、わたしは行ったことはありませんから」と、シャンディスはつけ加えるよ。

オルソン　でも、それを信じて行く以外に当てはないしね。そこにもなければ“帰らずの森”に行くっきゃない。

セシル　そうと決まれば善は急げだ。すぐにこの町を立とうじゃないか。それと、シャンディスに村人が館に立ち寄らないようにお願いしておくぞ。火をかけたりしないようにな。

DM　「あなた方のご恩に報いるためにそれは必ず」と、シャンディスは約束してくれた。

オルソン　よーし、それじゃあ“鏡の森”に向かって出発だー。

かくしてオルソンたちは古代王国の杖を求める冒険から一時離れ、シャリーをヴァンパイアの呪縛から救うために、“鏡の森”を目指して出発することになった。

この旅で一行はふたつの冒険をこなし、レベルを上げていった。そして、たち寄る村や町で情報を聞き集め、目指す黄金樹が生える妖精のすみかにたどり着いたのである。

シャリーを助け、再び古代の杖の冒険へ

DM　暗い森の中が、一瞬にして明るく輝いたと思うと、キミたちは黄金色に輝く森に着いたよ。よく見ると、森の木々のあいだに、背中に透明な翼を生やした生き物が数匹舞っているのが目に止まる。彼らは、キミたちの姿を見ると、驚いたように奥のほうに飛んでいってしまい、たちまち姿が見えなくなる。
フォース　嫌われてしまいましたね〜。
マール　妖精にはオイラたちの魅力もつうじなかったようだね。
オルソン　仕方がない。奥のほうに入ろうよ。
DM　キミたちが森の奥に入ろうとすると、木々の上のほうから、「お待ちなさい」という声がする。
シーリス　剣を抜いて上を見るわ。
DM　「鉄を帯びた者が、この森になんの用があるというの」という声が続き、光の中から妖精が数人舞いおりてくる。全員女性で、ひとりを除いて弓を構えているからね。話しかけてきたのは弓をもっていない人だ。
シーリス　剣を収めましょう。
オルソン　ぼくたちは敵じゃありません。あなた方にお願いがあってまいったのです。どうか、ぼくたちの話を聞いてください。
DM　リーダーらしい妖精は供の者に弓から矢を外させ、ゆっくりとキミたちのほうに歩みよってくる。地面に立つと彼女らの背丈はおよそマール君ぐらいで、もっと細くて繊細な印象を受ける。
マール　オイラはどうせ、太っているよ。おなかも出ているし。
DM　彼女はひと声呪文を唱えた。どうやらセシルが得意とする“ディテクト・イービル”の呪文のようだ。「あなた方が悪人ではなさそうだというのは、わかりました。で、わたしどもにお願いとは、いったいどういうことですか」
オルソン　この森に生えている黄金樹の枝をひとついただきたいのです。ぼくたちの連れの僧侶が、邪悪な魔法に捕えられてしまったのです。その苦境を救うのにぜひとも黄金樹の枝が必要なんです。
DM　キミたちの話を聞いて、妖精さんは少し困ったような顔になった。そして、しばらく無言で考えこんでいる。
マール　お願いだよ。オイラの大事な友だちなんだ。人間だけどいい人なんだ。
DM　マール君の言葉を聞いて、妖精さんは決心したように顔を上げ、マール君にほほ笑みかける。「安心なさいな、心優しいハーフリングさん。わたしたちもかつて勇敢なあなた方のような冒険者によって、長年の呪縛から解放されたことがあるのです。我々にとって黄金樹は大切なもの。１枝どころか、その木の葉の１枚１枚にいたるまでもね。ですが、あなた方のお仲間のために、あえて差し上げましょう」
セシル　ありがたい。で、我々はどれくらいのお礼をすればいいのだ。10万ＧＰまでなら用意できるが（ＤＭ注：いままでの冒険でそのくらいの額の収入があったのだ）。
DM　黄金樹の枝はお金では替えられないと、妖精さんは答える。「あなたは人を救うのに代償を要求しますか。あなた方が遠路はるばるやって来られたのは、お仲間を救いたいその一心だけでしょう。この地にやってくるまでには、いくども危険に出会ったはずです。その危険をもかえりみず仲間を助けようとする心こそ、わたしがあなた方に求めるものです。そして、その心をいつまでもおもちいただけることを約束いただけるなら、わたしは満足ですわ」と彼女はいい、供の者に命じて金色に輝く木の枝を１本もってこさせる。
オルソン　ありがたく貰うよ〜ん。もし、あなた方がお困りのときには、ぼくたちをぜひ呼んでください。いつでも力になりますから。ぼくたちはライ





デンという町にある冒険者ギルドを根拠地としていますから。

DM　「ありがとう」と妖精さんは笑いながら答える。「それより、あなた方は一刻も早くお仲間の元にたどり着きたいことでしょう。わたしはあなた方にもうひとつ贈り物を差しあげましょう。どこか望む場所をお教えください。そこに、妖精界の門を開いて差しあげます。そうすれば、あなたたちは瞬時にして、目的の場所に帰りつくことができますよ」

フォース　何から何までお世話をおかけしますねえ〜。おかげで、うまくいくと“古代王国の杖”の冒険のほうにも間に合うかもしれませんね。

こうして、シャリーは無事人間として、蘇生(そせい)することに成功した。オルソンたちは、冒険に要した半月のあいだにすべてが終わってしまっているのではないかと不安に思いつつも、火竜山への道を急ぐのである。そこに待つものはいったい何か？　ロードス制覇をもくろむアシュラムたちの野望を見事打ち砕くことができるか。

シナリオはついにクライマックスに突入する〜。

ロードス島戦記 小説刊行決まる!!

どーもどーも、激動の年を迎えたDMことダンジョンマスターです。

突然ですが、なんと、本誌87年4月号で完結した「ロードス島戦記」の第1部が小説となって刊行されます。この小説、じつはロードス島のシナリオの原作としてはるか太古（？）より存在した、文字通り“幻の書”なのであります。連載時には明らかではなかった秘められた人間関係やカーラとの最終対決、各メンバーの知られざる運命など、あっと驚く事実が盛りこまれた、ロードス島ファンには見逃せない内容です。

今年春ごろ発売する予定ですので乞うご期待！　いましばらくお待ちを。

さて、話は少し古くなりますが、この「ロードス島戦記Ⅱ」あてに、読者のみなさんからたくさん年賀状をいただきました。どうもありがとうございました。

今後も、「ロードス島戦記Ⅱ」に関する感想、質問、イラストなどなど、どーしどし送ってください。おもしろいものはこのコーナーで紹介し、さらに冬でも着れるコンプティーク特製Tシャツをプレゼントします。

ではまた来月お会いしましょう。バイチャ！

〈あて先〉〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「ロードス島」係

今月のストーリー設定は著者独自の設定によりました。『D&D®』のオフィシャルルールおよびオフィシャルワールド“ガゼッタシリーズ”とは異なります。

クロちゃんの The Thousand and One Nights RPG千夜一夜

黒田幸弘

神様、お願い!

VOL.6

今回は何の話をしようかな? ウ〜ン、困ったな〜OH、MY GOD! そうか、神の話をしよう!! なんてね



第24夜 年に1度の宗教心

さっそくだけど、きみはお正月に初詣でに行ったかな。あるエラい先生の説によると、なんでも日本人が宗教的な儀式をおこなうのは、冠婚葬祭と初詣でぐらいなんだそうだ。たしかにそう言われてみれば、ぼくだって無宗教に近いもんなあ。

しかしそれは現代だからいえることであって、むかしはそうじゃなかったんだ。たとえば歴史にも出てくるけど、一向宗という宗教は、一時期は狂信的な信者をかかえていて、まるでひとつの独立国のように織田信長などの戦国大名と争ったこともあるんだよ。昔の人にとって宗教とは、今よりずっと重要なものだったんだろうね。

てな話をしてると、今月は何のテーマだか想像がつくんじゃないかな。そうなんだ、ちょいと神様の話でもしようと思ってね。もっとも内容的にあまり深いところまで突っこめるわけじゃないから、まあ気楽に聞いてよね。

第25夜 神様は多いほうがいい

きみは宗教には一神教と多神教があるのを知ってるかな。もちろんこれはそのものずばり、読んで字のごとしってやつで、一神教は神様がひとりしかいないけど、多神教ではいろいろな神様がたくさんいるというわけなんだ。おなじみのキリスト教やイスラム教は一神教だし、ギリシア神話や北欧神話の神様たちは多神教というわけだね。

それじゃＲＰＧの世界ではどうかというと、これがなぜか多神教の場合が多いんだよね。ちょっと考えるとＲＰＧというのは、もともとキリスト教徒の多いアメリカ人がつくったゲームだから神様はひとりだろう、などと考えるのが普通だと思うけどねえ。

そういえば以前にこんなこともあったなあ。アメリカでは、宗教団体がそうとう大きな力をもってるんだけど、その宗教団体（もちろんキリスト教だよ）のひとつが、D&D®を非難したんだ。キリスト教とは相いれない、多神教的な“思想”を持っているゲームだ、なんて理由でね。日本的な感覚でみるとＤ＆Ｄのルールには、多神教的な部分なんかさっぱり見当たらないんだけど、あちらじゃけっこううるさいんだなあ。

しかしまあ、とりあえず宗教団体の抗議は無視してしまうと、神様が少ないよりも多いほうが、ゲームとして面白いことはまちがいないね。だいたいＲＰＧでは、「天地創造」をやっちまうようなパワフルな神様がいると、ちょいと困るんだな。だってそんなにパワーがあるんじゃ、その神様が出てきたら、どんな事件でもそこで終らせてしまうはずでしょ。

というわけでストーリーの都合によって、ＲＰＧの神様は、いわゆる多神教の神様のように、自分の専門分野で力を発揮するタイプになってしまうんだ。たとえば戦いの神は戦闘のときなら助けてくれるとか、医術の神は治療のときに援助してくれるとかいったふうにね。たぶんこの調子で神様を極端に増やしていくと、日本のように八百



万（やおよろず、と読むこと）の神がいるということになってしまうんだろうね。そうか、日本の神道はＲＰＧの究極の姿だったのか！

第26夜 神と英雄のあいだ

さて、日本の神様が出てきたんで、ちょうどいいから神様の階級について話しておこう。おっと待った、ビックリマンの世界じゃないぜ。まじめな話なんだからね。

一神教はさておき、多神教の神様たちにはいちおう順列があるんだよ。まず野球でいえばレギュラークラスの大物たち。ギリシア神話でいうとオリュンポスの十二神といったところかな。天界、海洋、太陽、大地、戦争、恋愛、冥府など、世界の主要な部分をつかさどる神様たちだ。この神様たちはかなりポピュラーだし、そのぶん力も強いね。

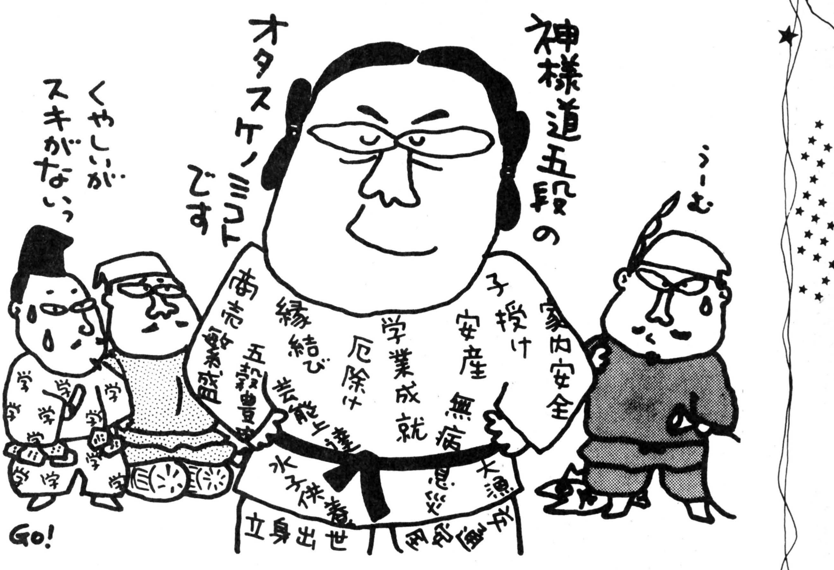
ところがこの神様たちは、ゲームに実際に出てくることはほとんどないんだ。ふつうはキャラクターの守り神として、崇められているくらいかな。なんせパワーがたっぷりあるから、ゲームのシナリオの中ではおさめきれないんだよ。もっともそれぞれの仕事はどれもかなり重要だから、世間で行われてる冒険にいちいち首をつっこんでるひまは無いのかもね。

ＲＰＧでよく出てくる神様たちは、その次のランクになる“デミゴッド”たちじゃないかな。これはだいたいがある特定の地方の神様のことで、もともとは独立した神だったのが、より大きな神話世界にとりこまれて、従属的な神になってしまったんだ。たとえばギリシア神話のサテュロス（半人半羊の神）やニンフ（自然の妖精）のように、特定の場所に住み、そこでのみ力を発揮するような神様のことだよ。

この神様たちは、力はそんなに大きくないけど、なんせローカルな性格だから、冒険の目的などに深く関わってくるんだ。だから、あまりシナリオのバランスを崩さずに使うことができるというわけ。パーティにやられてしまうような弱い神様は、たいがいがこの“デミゴッド”だね。

さて、神様といえば神様なんだけど、その地位が難しいのが“英雄”たちだ。つまり“英雄”というからには、本来は人間（じゃないこともある）のはずなんだ。だけどその業績があまりに大きかったり、劇的な最後をとげたりすると、民衆から自然と崇拝されて、これが事実上の神様になってしまうんだな。今回は全部ギリシア神話で例をあげてるけど、ヘラクレスとかテセウスといったのが“英雄”だよ。日本でいうと楠木正成（知ってる？）かな。変ったところでは“軍神”山本五十六なんかもいるけどね。

この“英雄”たちは、ＲＰＧにはじつに出しやすい存在だね。もちろん生



きているときの姿で登場することもできるし、死んでから霊魂として、あるいは守護神として出すこともできる。また極端な手としては、「〜の生まれかわり」という方法もあるんだよ。

といったわけで、ひとくちに神様といっても、ピンからキリまでいろいろあるんだ。もっともＲＰＧの世界だからこんなもんですむけど、じっさいの社会では「株の神様」とか「打撃の神様」とか、わけのわからない神様がたくさんいるけどね。

第27夜 はた迷惑な神の争い

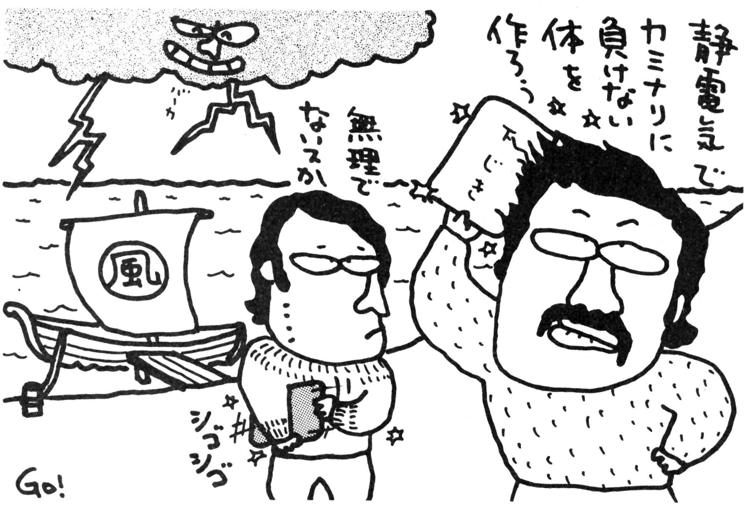
しかしＲＰＧというのは、マスターの趣味で話が進むばあいが多いから、何が起こるかさっぱりわからないんだ。だからきみも神様対策を練っておいたほうがいいかもね。

これはそんな神様対策の話。とある血の気の多いパーティは、もっぱら傭兵稼業をしてたんだ。傭兵ってわかるよね。金で雇われて戦争をする兵隊のことだよ。さて、いつものように商売をしようと思って（よーするに戦争中の国をさがして）旅をしていたら、うまいことに「勇者求ム」の看板。とある港町で、傭兵の仕事があるっていうんで、さっそく行ってみることにしたんだ。

町の中はなにやら険悪な雰囲気。しかし歴戦のつわものばかりだから、こういった危険な感じは大好きというやつばかり（単に性格が悪いだけかな）。まあ、とりあえずは依頼主のところに行って、話を聞いてみようや、てなわけで聞いた住所に行ったら、そこはなんと寺院じゃないか。

「おいおい、なんでお寺さんが傭兵に用事があるんだい？」
「おお、あんたらがわが神に仕える聖戦士たちか」
「おれたちはただ雇われただけだよ」
「理屈はどうであれ、わが神のために戦うものは、すべて聖戦士なのじゃ」
「困ったな、あの手配師の野郎だましやがったな。おれたちゃ宗教戦争はお断わりなんだぜ！」
「何をいっておる。契約書にサインしたからには、あんたらはわが神のしもべじゃ」
「そのわが神っていうのは、いったい何の神様なんだい」
「知れたこと、風の神じゃ」
「それで相手は」
「雷神じゃ。そんなことも知らんのか」
「雷神の信者かい」
「違う、雷神そのものと戦うのじゃ！」
なんだかエラい話みたいなんで、事情をよーく聞いてみたら、これがたいへんなんだよ。なんでもこの町には風神と雷神の寺院があって、おたがいに長いあいだ町の支配をめぐって争っていたんだそうだ。ところが最近になって、町の近くの岬に魔王が城をたてて、手下に町の護符を盗ませたからもうたいへん。

こりゃ町のピンチだ、というんで町の住民は、いままでいばっていた寺院に「なんとかしてくれ」といってきたんだ。ところが風神の寺院も雷神の寺院も、おたがいに相手の足をひっぱることしか考えてないからね。協力して魔王を倒せばいいのに、「どちらか護符を取り返したほうが、この町を支配することにしよう」てなことを決めたんだよ。このさいだから長年の抗争にいっきに終止符をうとう、ってわけなのかな。



ところがこの取り決めが大失敗。どちらも魔王よりも、ライバルが成功するほうが怖いから、城に入るまえに攻撃をしかけてくるんだ。岬にいく途中でみんなやられてしまうんだな。
「でもそれなら、相手の雷神側の人間と戦えばいいでしょ？」
「ところがそうじゃないんだな。この神様たちだって、町から追いだされたくないから、敵側の信者が城に入りそうになると、こんどは自分で攻撃してくるんだ」
「というと、ここの神様は風神だから、大風でも吹かせるんですか」
「そうだ、風に吹き飛ばされて帰ってきたやつはいない」
「てことは、相手は雷神だから……」
「カミナリがバンバン降ってくるんだ」
冗談じゃないよ、と思いながらもパーティは、とにかく町を出てみた。そして雷神側の人間の攻撃は、簡単に撃退したけど、やっぱりカミナリはすごかった。よーするにみんな黒焦げになって逃げてきたんだ。
「いやあ、よく生きて帰ってきたなあ」
「ヒットポイントが多かったからね」
「しかしあれじゃいくらあっても足りないぜ。半分もいかないうちに体力がなくなってしまった。なんか作戦を練るしかないな」
てなわけでリーダーは考えた。よし、こんどは海からいこう。沖合いに海神を祭った神社のある小島が浮かんでるから、そこから一気に岬につっぱしることにしよう。
「という作戦でいこう。海神にささげものをしとけば、海は荒れないだろうしね」
「でもさあ、海の上でカミナリに狂われたら、隠れる場所がないから助からないよ」
「だいじょうぶ、こっちは風神がバックについてるんだ。後ろから風を吹いてもらえば、いっきに岬までいけるよ」
ところがそれが甘かった。雷神のカミナリがいきなり舟に直撃して、あえなく沈没。舟がなくちゃいくら風が吹いてもどうしようもないよね。なんとか小島に泳ぎついたけど、カミナリはまだ迫ってくる。あわやパーティの命も風前の灯か！
「みんな神社に逃げこめ！」
しかしカミナリは容赦なく神社に落ちて、パーティはみんなもう黒焦げだ。と、そのとき、神社から黒い竜巻が起こって、空の雷雲にむかっていったんだ。そして上空ではカミナリが光っているけど、さっきまでのように地上には落ちてこない。あれっ、どうしたのかな？
「よくやったぞ、さあ、いまのうちに岬にいくのだ」
「えっ、あんただれ？」
「風神じゃ。海神の神社にカミナリを落として、海神を怒らせて雷神と戦わせるという、おぬしらの計略はみごとであったぞ」
「は、はあ」
「結果的にはそうなるのかねェ？」
「あとはがんばって護符を取り返してこいよ」
というと風神はいなくなってしまったんだ。まあ、そんなことをいわれな

くても、雷神が戻ってくるまでに島から逃げ出さないと、こんどこそ命がなさそうだ。早く城の中に隠れてしまおう。それに本物の神様にくらべれば、魔王なんてこわくないや。

こんな気分で攻めてこられたんじゃ、魔王のほうもとんだ災難だよね。てなわけで護符はめでたくパーティのものになり、したがって風神が町を支配したのでした。

「しかし風神の寺院を狙って、雷神がカミナリを落とさないかしら？」

「だいじょうぶだよ。そこはぬかりないさ。雷神の復讐にそなえて、いま避雷針の工事をしてるんだ！」

第28夜 グッドとエビル

もっともすべてのＲＰＧが、ややこしい神様たちを抱えているわけじゃないぞ。たとえばコンピュータＲＰＧの『ウィザードリィ』では、プリースト（神官）ばグッドとエビルの２種類がいることになってるんだ。ということはこの世界では、善の神と悪の神がいることになるよね。

もっとも『ウィザードリィ』のグッドとエビルは、べつに敵どうしじゃないけど、ふつうは善と悪がいれば、そこには対立があるって考えるのがあたりまえじゃないかな。そんな思想で造られているのが、古代ペルシアの神話なんだ。そこでは光の神アフラ＝マズダと、暗黒神アーリマンとの抗争が続いているんだよ。もちろんアフラ＝マズダのほうを信じなさい、という結論になるんだけど、今から数千年前に、すでに考えられていたということは、やっぱり善悪二元論というのはわかりやすいのかなあ。考えてみればキリスト教だって、神と悪魔（ルシファー）の対立関係があるんだから、けっきょく同じような思想なんだよね。

この善悪の思想は、正直いってかなりわかりやすい考え方だから、宗教以外にも使われることがあるよ。キャラクターはもちろんのこと、モンスターにも、また国家のような規模の大きなものにも応用してる場合があるんだ。しかしキャラクターなどの場合には、「邪悪な宗教を崇拝している」なんていう理屈がつけられるけど、国家がエビルだっていうのは、いったいどういうことを指しているのかなあ。たぶんナチスのような国なんだろうね？



第29夜 秩序と混沌

さて、こういった善悪二元論を使った場合は、まあたいがいのばあいキャラクター側は善の勢力につくんだ。そして世界を支配しようとする悪の勢力をうちやぶろうとするわけ。西部劇で正義のガンマンが、悪い牧場主に雇われた殺し屋をたおすようなもんだ。あるいはハンサムなプロレスラーが、何度もピンチに陥りながら、最後に大技をかけて一発逆転をするようなものかな（最近はどうも両者リングアウトが多いけど）。

しかしこの単純なパターンを何回も使うと、そのうちあきられるよね。そんなときはムアコックの小説でも参考にしたらどうだろう。ムアコックのファンタジー世界では、秩序の神の勢力と混沌（こんとん）の神の勢力が争っているんだけど、この両者の力が均衡していることにより、世界のバランスが保たれているんだ。われわれの目から見ると、秩序の神は善で、混沌の神は悪ということになるんだけど、どうもムアコックの考えは、そんなに単純なものじゃないらしい。

もっともこのムアコックの神様たちは、たいした力を持ってないんだけどね。だってたいがいは小説の主人公の“英雄”たちにやっつけられてしまうんだもの。もっともこの“英雄”たちのほうも、べつにスーパーマン的な力の持ち主じゃない（不具や奇形が多い）から、いろいろなアイテムの力を借りたり、仲間を集めたりしてなんとか事件を解決するんだ。このあたりの力の無さが、ＲＰＧのキャラクターたちにかなり近いんだよね。

てなわけでムアコックの世界なんかは、ＲＰＧのファンにはなかなか面白いと思うよ。ただし、忠告がひとつ。あまり深くのめりこみすぎないようにね。なぜかというと以前にムアコックファンのゲーマーと、こんな話をしたことがあるからさ。

「ムアコックはいいですね。ぼくはとくにエルリックの虚無的なところが好きなんですよ」

「ふーん、そうかい」

「運命にもてあそばれながら、おのれの道をさがす。かっこいいじゃありませんか。ぼくのキャラクターもエルリックという名前にして、ああいったムードでプレイしようとしてるんですよ」

「へえ、それでうまくいったの？」

「それがね、マスターがケチでね。クエストをクリアしても、ろくに経験点をくれないんだ。だからレベルがさっぱり上がりゃしない。それにマジックアイテムもろくに出してくれないんですよ……」

まったくもう、こんな現実的なエルリックがどこの世界におるんだ！

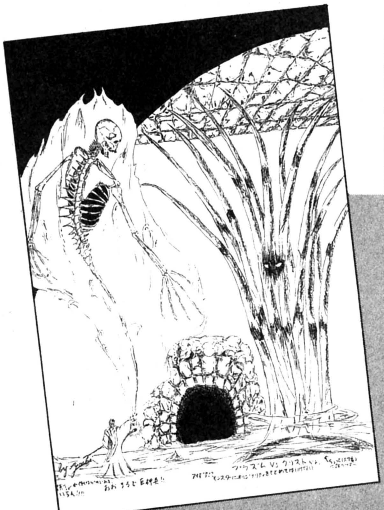
RPG FAN CLUB

RPGファン倶楽部

近頃、このコーナーにくるハガキが
急に3倍ぐらいに増えた
ウレシイですね、ナイスですね
ロードス島戦記の小説も出るし
ホント、楽しくRPGしましょ！

送り先
〒102
東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
コンプティーク編集部
「RPG-FAN-CLUB」

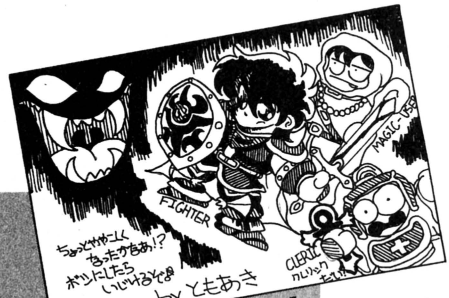
まとめてイラスト展



▲東京都／池田礼史
※なんかスゴイね、雰囲気あるじゃないのこのイラスト、いいね～



◀群馬県／バーサーカーリマ
※似てるよ確かに、これ。ところでロードス戦記の本、出ますよ～!!



▲石川県／浦 知明
※困ったなあ、ボツにしたらいじけるだって、もうホント困るんだから



◀静岡県／光デンジ
※ウ～、あまりウマイとは言えないんだけど、迫力あるなこの絵スゴイよ



◀東京都／風太郎
※セシルが好きだって、このやろ～っ
僕もじつは好きなんだ

◀香川県／写真部次期部長
※キミのキャラね、あっそう。ウン、よく見ると女が3人もいるじゃないか





◀神奈川県／ホビットコーメー
※ロードス島への招待か、招待ねェ～、ウーン招待、そうね招待か、ウ～ン

実話!? RPG小話

「ねえ、洞窟にダイヤモンドが持ち帰られないぐらい、あるんだって」
「なんで、みんなとりに行かねえんだあ？」
「ドラゴンがいるらしいの」
「ドラゴンなら、この前に倒したことあるし大丈夫だ！　ドラゴンを倒して億万長者だ～」
※一行は洞窟に入り、ドラゴンを倒す。
「やったあ～、ドラゴンを倒したぞ。ダイヤモンドはー？」
「見つからないなあ……アッ!!」
「あったあああ……」
※なんとダイヤモンドは天にも届きそうなぐらい大きなものが1個あるだけ。
「どうやって持ち帰るんだよ」
「持ち帰られないぐらいって言ったて、そこのところをよく聞いとけよ！」

群馬県／ＳＰＬＡＳＨゲリラ

キャラクター達が通路を進んでいくと広間に出ました。

そこには熱く焼けた巨大な円柱のプレートがあり、その中心に意味ありげな剣が１本刺してありました。

いくら手を伸ばしてもプレートの中心の剣には手が届かず、プレイヤー達は相談を始めました。

そしてプレイヤーの１人、Ｋ君がこんな方法を考えつきました。

「アルコールは蒸発するとき熱を奪うから、このプレートの上に、ワインをまけば……」

プレイヤー達はその方法に納得し、キャラクター達はいっせいにワインをプレートにかけました。

彼らは重大なことを忘れていました。

アルコールはよく燃えるということを……。

愛知県／多田四人

RPG劇場



▲大阪府／大東正之
※脳天に格子がささっているキャラのポーズが面白いね、ホント



▲東京都／HAN. S
※これ、本当のプレイであったことだって、どんなプレイしてんの、ネ

パソコン通信でRPG情報公開！

私はJ&PのHotlineの中で似下のようなＳＩＧを作っています。ヨロシク。

通信先名：J&P　Hotline
ＳＩＧコード：25
ＳＩＧ名：ＲＰＧアイランド
電子掲示板：１．ゲーマーズ・フリートーク　２．パソコンＲＰＧの部屋　３．ファミコンＲＰＧの部屋　４．ボード・ゲームの部屋　５．キャラクターご紹介　６．娯楽の部屋ＣＨＡＴ
情報提供：１．ＳＩＧ―ＯＰから皆様へ　２．ＲＰＧ情報パソコン編　３．ＲＰＧ情報ファミコン編　４．ＲＰＧ情報ボード・ゲーム編
ＳＩＧ責任者：溝田尚也（ＳＩＧ―ＯＰ、ハンドルネームはHermes)
ＳＩＧ―ＯＰ　ＩＤ：ＪＨＯ01277

大阪府／溝田尚也

モンスター百物語

その４ ゴブリンの巻

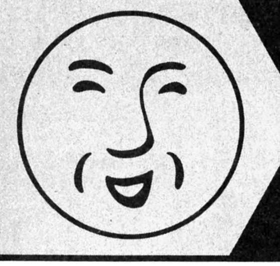
G・マクドナルドの「お姫様とゴブリンの物語」に登場するゴブリンは地上にいられなくなって地下に潜った人間の末裔（まつえい）である。長い間の変化で彼らは、背が低く、手先が器用で力も強く、石頭でしかも悪知恵が働くようになり、性格は顔や体型と同じように、醜く歪んでしまったのだ。



彼らは彼ら以上におぞましい獣たちといっしょに鉱山に潜み、自分たちを地下においやった人間たちに復讐しようと常に機会をうかがっている。



●イラストと文／大野真実



私は見つけた!! 僕は知っている!!



プロ野球ファン

（X１ターボ）

愛知県名古屋市　プロ野球ファン

ボクは、27連続三振のパーフェクトゲームができる方法を発見しました。まず、調子が悪くても何でもいいから右投げの投手を先発させます。そして、プレートの左端に立って、ただストレートの球を投げてください。どうです、みんなバタバタ三振していくでしょ？でも、これはＸ１版だけだし、ゲームもおもしろさが半減しちゃうから禁じ手にした方がいいですよ。

ウイングマンスペシャル

（PC8801SRシリーズ）

大阪府大阪市　坂野良憲

早い者勝ちの情報だと思いますが、『ウイングマンスペシャル』で、いろんなモードを見つけました。

まず、いきなり戦闘モード。やり方はカンタン。Ｆ１キーを押しっぱなしにして起動するだけ。

次に対ナース・対ライエル特訓モード。No.３のディスクを立ち上げるとこの練習モードになります。

最後はミュージックモード。ドライブ１にディスク２を、ドライブ２にディスク１を入れて起動するだけです。

いろんな曲を聞きたい人や、どうしても戦闘モードで勝てない人はこれを使ってみてください。

ファンタジーナイト

（PC-9801シリーズ）

東京都八王子市　岩本修一

プレイしていた時の話なのですが、M-ドラゴンからL-ドラゴンに変わって喜んでいたら、L-ドラゴンがいつの間にか〝ウィザード〟に変わってしまいました。マニュアルのどこを見ても、そんなキャラクターは載っていないし……。武器はマジックで80％くらい。使うとグラフィックがはみ出したりおかしくなったりします。これってバグなんでしょうか？

（編集部未確認です）

神羅万像

（PC-88VA）

大阪府東大阪市　リカちゃん人形

とってもカンタンにできる面クリア法です。

ゲーム中に、カナ・GRAP・マ・ナ・ミ・シフト・テンキー全てを押すと、次の面に行くことができます。

ラプラスの魔

（PC-8801SRシリーズ）

大分県大分市　森田潤士

このゲーム、後半に入ってくるとアイテムの数も多くなり大変です。そこで、機械のバッテリーが永久に切れないというお得なワザを見つけたので報告します。

まずはバッテリーを２つ手に入れて、１つを使い切ってしまいます。この後、残っているもう１つのバッテリーを使い始めると、表示のところが未使用になってしまい、永久に使えるようになるんです。

ぎゅわんぶらあ自己中心派

（PC-8801シリーズ）

岐阜県岐阜市　大原功司

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』でおもしろいデモを見つけました。まず、『自己中１』の方で立ち上げて、人物データが出始めたら、『自己中２』のディスクと入れ替えるのです。すると、人物データは１のもので、キャラが２という変な画面になるのです。画面が乱れてしまうところもありますが、中島ハコの「ちり～ん」で、ヤーメネーターがぶっ飛んでみたり、キャラとデータの組み合わせが意表をついていて、笑えますよ。

エリュシオン

（PC-9801シリーズ）

東京都日野市　渋谷護郎

やさしいレベルアップの仕方を教えます。まずキャラクターが〝ＤＥＡＴＨ〟を使えるようになるまで育ててください。あとは〝ＤＥＡＴＨ〟を、王様・お姫様・衛兵にかけるだけでいいのです。すると、ドンドン経験が上がっていきます。

天使たちの午後2

（PC-8801SRシリーズ）

京都府綾部市　四方友章

役に立つコマンドを見つけました。ゲームが行き詰まって進めなくなった時に、「はなす　てんし」と入れると、たいていの場合先へ進んでくれます。ちなみにボクは、このコマンドのおかげで解けました。

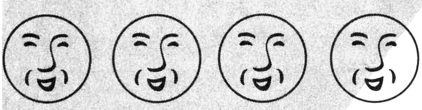
魔神宮

（X68000）

神奈川県横須賀市　林　宏治

アーマークラスを好きなだけ下げることのできるワザを見つけました。

まず〝ロングソード〟を持てるようになるまでレベルを上げて、スモールシールドを装備させます。しかし、ロ



もうおなじみのこのコーナー。そう、読者のための読者による読者の㊙・得・驚・笑情報の広場だよ！ キミがパソコンゲームで発見した情報、裏ワザ、失敗談、なんでもいいからドンドン送ってほしい。特にこれはスゴイっていう情報を送ってくれた人はコンプティークネットワークの情報部員になれるよ。情報部員になると、プレゼントや情報部員証、ポイントがもらえるよ。このポイントを集めると、さらにステキな特典があるからね。くわしいことは191ページを見てね。キミたちの手紙、待ってるからね!!

ングソードを持っているので装備できないハズです。さて、キャラクターのＡＣのところを見てください。しっかりとアーマークラスだけ２下がっているのです。あとは、これを繰り返せばどんどん下がります。

魔神宮

(X68000)

神奈川県横須賀市　林　宏治

X68000の『魔神宮』でとてもお得なワザを見つけました。

死んだキャラクターでも経験値を稼いだり呪文を唱えたりできるのです。やり方はまず、死んだキャラクターに体力回復の泉の水を飲ませます。すると、死んでいるはずなのに体力が回復します。これで、このキャラクターは敵の攻撃を受けずにＥＸＰとＧＯＬＤを稼ぐことができます。（ただし、ＦＯＯＤはちゃんと減ります）

このワザは、ゲームを始めたばかりの弱いウィザードに有効で、キャンプでは呪文も唱えることができます。（ＭＰの回復は泉かポーションを使います）。これで、たっぷりと経験を稼いでからテンプルで生き返らせて、レベルを上げてもらえば、もうお荷物キャラで困ることはなくなります。

三国志

(PC-8801SRシリーズ)

福井県福井市　ぎゃんぶらぁ

88ＳＲ版の『三国志』で、君主が病気で死んだときに自分の武将の忠誠度が下がらずに、上がってしまう方法を発見しました。方法は、君主が病気で体力が下がりはじめたら、恩義のある国を攻めるなどして君主のカリスマを下げます。そして、跡継ぎのカリスマがこの時の前の君主のカリスマより上だったらその分、忠誠度は下がらなくてすむのです。これで後継問題に悩まなくなりますよ。

マイト&マジック

(PC-9801シリーズ)

神奈川県横浜市　後藤厚江

ヴァーンＤ-3のアンレコ・グレア(0.2) に、「これは私の所有林だ。このエリアを離れずに全ての木に登ってみよ。そして登り終えたら戻ってこい」と言われますが、全ての木に登らなくとも、１本登ってくるだけでいいのです。報酬に品物を選べば、かなりお金になるアイテムが手に入ります。このエリアをうまく利用すれば、いくらでも稼ぐことができますよ。

ウィザードリィ2

(PC-8801シリーズ)

福岡県宗像郡　荒木　優

日本版『ウィザードリィ２』でのスーパーニンジャや、スーパービショップの作り方です。

この方法は発売後すぐに気がついたのですが、今までこの方法について書かれたのは見たことがありません。やり方は次のとおりです。

①まずキャラクターディスクのバックアップをとる（ディスクが壊れてキャラが消えるのを防ぐための用心です）。
②適当にパーティを組んで、そのうちの何人かを殺す。
③城に戻って寺院に行く。そして、誰を助けるのか名前を入力する前にディスクをマスターディスクと入れ替える。そして、名前を入力してやると、「-500かかる。誰が支払うか？」という変なメッセージが出る。
④誰でもいいから、支払うことにすると「　　は生き返った」と、名無しのゴンベエが復活し、残りの人間はLOSTしてしまう。
⑤寺院の外に出るとこの名無しのキャラはスーパーキャラになり、LOST したキャラもいろいろアイテムを持っている。この時酒場にいたキャラも全部消えている。残ったキャラをバックアップしてあったディスクに移してやればいいのです。

だいたいこんな手順です。私はこの方法でレベル999のビショップと、レベル1002ですべての呪文を唱えることのできるニンジャを作りました。ただし、必ずスーパーキャラができるわけではなく、単にＨＰの大きい戦士とかどーでもいいものもできます。でも３回に２回くらいは成功します。

もちろん、この方法を使ってゲームをやるとおもしろくありません。まあ、終った人のためのお遊びですね。

ゼリアード

(PC-8801SRシリーズ)

東京都立川市　田中泰宏

買った人はもうほとんどの人が知っていると思いますが『ゼリアード』には隠しメッセージがありました。

やり方は簡単。ディスク２を立ち上げればいいだけです。するとパソコン通信風の画面になって、次々とメッセージが出てきます。ただ読むことしかできないのですが、単なる冗談あり、『ファミスタ』情報あり、読者からのお便りあり、ゲームアーツからのマジメなメッセージありと、なかなか楽しいものですよ。

これ、バージョンアップして新しいメッセージを次々と入れていってくれないかな…。

あて先　〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「私は見つけた!! 僕は知っている!!」係

連載6

アドベンチャー体験ノベル

先江　進



正月気分もさめやらぬうちから頭の中は、アドベンチャー体験ノベルのことでいっぱいだ。今回はもちもタップリ食ったことだし、力を入れてつくったぞ。でも今回の話、決してフィクションとして笑っていられるような気もしないね！

21世紀への眠り

01

男は目をさました。目をさましたとき、自分がどこにいるのか、自分が誰であるかさえ、すぐには認識できなかった。それほどに長い眠りであった。耳の中で先ほどから響き続けていた、キーンという高音が鳴りやんだとき、男は自分の使命を思いだした。彼は100年の眠りから目覚めたのだった。彼の入っている容器は、ノアの箱舟にちなんで、ノアボックスと呼ばれている。そのフタを上に開き、男は棺のようなノアボックスから外に出た。部屋の壁には各種の計器が並んでいる。男の入っていたノアボックスの中に1枚の紙片があった。彼はそれを手に取り、確認のために目を通すことにした。

ピーター・サムエルへの伝言

1988年4月1日、敵国の核ミサイル発射情報を得て、ただちに各州の核シェルターは封鎖された。諸君は、地球がふたたび居住可能となるまで、ノアボックスに生体保存された。地球が居住可能になったときには、保存されている動植物を、地球上によみがえらせ、平和な世界を作り上げてくれたまえ。

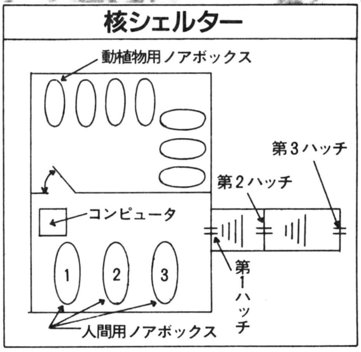
ピーターはすでに状況を思いだしていた。この核シェルターは、核戦争が勃発した場合に備えて、各州にひとつずつ作られたものだ。ひとたびそれが閉じられると、完全な密閉装置によって、外界からは開けられないようになっていた。そして、この核シェルターには2つの部屋があり、いまいる部屋には3つの人間用のノアボックスがある。となりの部屋には動植物用のノアボックスが多数設置されている。ピーターの入っていたノアボックスNO.1を最初として、2年ごとにNO.2、NO.3と、1人ずつ目覚めてゆくようにセットされていたはずだった。しかし、ピーターがとなりのノアボックスを開いてみたとき、中は空になっていた。そこに入っているはずのダニエル博士はどうしたのだろう。なぜ、ピーターより先に目覚めたのだろう。ダニエル博士がノアボックスの開発者であることを思いだしたとき、ピーターの頭には不吉な予感が走った。ダニエル博士がノアボックスに対して、秘かに計画とは異なったプログラムをセットしたのだとしたら、博士にはなんらかの謀略があったことになる。

計器を見る——→**02**
ノアボックスNO.3を見る——→**03**

02

計器を見ると、すでに地球は居住可能レベルに達していることがわかった。

ノアボックスNO.3を見る——→**03**
外に出てみる——→**04**



03

ノアボックスNO.3を見ると、ピーターより4年後に目覚めるはずのエリナがいない。ピーターはすべてを読み取った。ピーターとエリナは、生き残ったあとの地球上で、子孫を繁栄させる役目になっていたのだ。おそらくダニエル博士は自分の子孫を地球上に残したいために、エリナと2人で生き続ける画策を立てたに違いない。ピーターを殺さなかったのは、エリナの感情を傷つけないためなのだ。そのように推理していたとき、この部屋から外界に通ずる第1ハッチの外から階段をかけ降りてくる音がした。もしあれがダニエル博士なら、いまピーターの姿を見せるのはまずい。

ノアボックスに入る——→**05**
となりの部屋へのドアを開ける——→**06**
ノアボックスのフタを閉じる——→**07**

04

ピーターは一核も早く地球の姿を見たい衝動にかられ、ノアボックスのあ

る部屋から外界に通じる第1ハッチを開け、階段を上り、さらに第2ハッチを開けようとしたとき、ハッチは向こう側から開き、急にダニエル博士が現れた。ダニエル博士は素早くハッチを閉じると、ピーターを突き飛ばした。階段を転げ落ちたピーターは、頭を強く第1ハッチにぶつけて死んだ。

GAME OVER

05

ピーターは急いでノアボックスに入り、フタを閉じた。ハッチが開いて誰かが入ってきたようだ。ピーターの入っているノアボックスに近ずくと、フタを開いてのぞきこんだ。そして動物と植物が保存されている部屋の方へ向かったようだ。しばらくすると男と女の口論が始まった。しだいに声が大きくなってきたので、2人がこちらの部屋にやってきたことがわかった。やはりあれはダニエル博士とエリナの声だ。しかしまだ話していることが聞き取れない。

ノアボックスのフタを少し開く →12

フタに耳を当てる →13

06

ピーターはドアを開けた。そして中へ一歩踏み込んだ瞬間、後頭部をなにかで一撃された。

「まあ、ピーター、ピーターじゃないの。ダニエル博士だと思ったのよ。お願い、ピーター死んじゃいや」

ピーターはエリナの声を聞きながら死んだ。

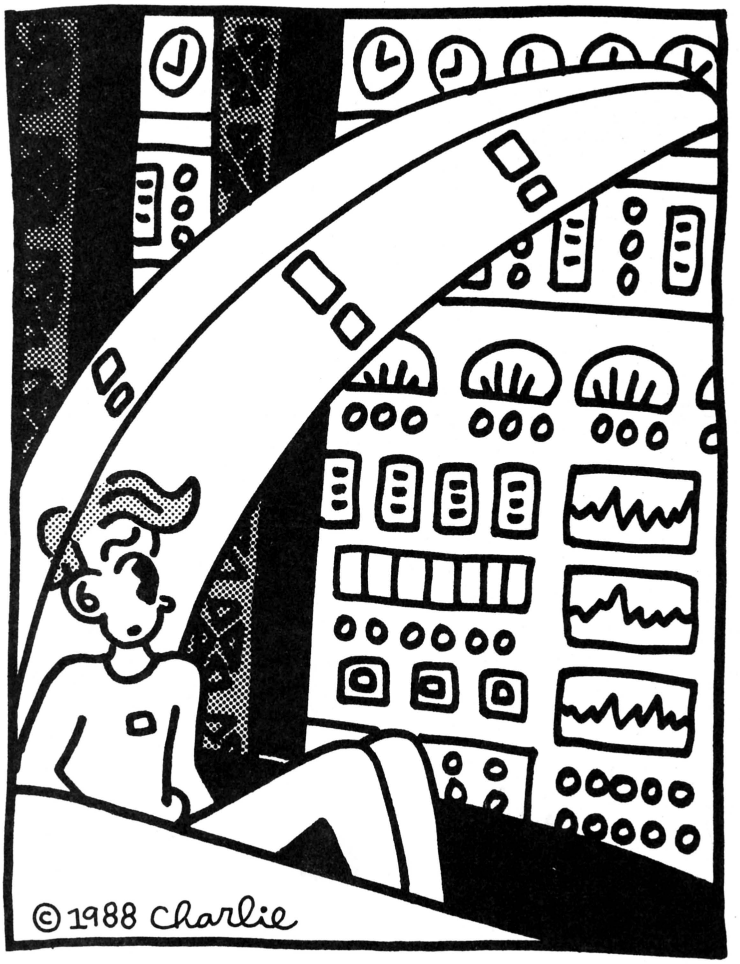
GAME OVER

07

ピーターはフタが開いたままだと、すでに目覚めていることがわかってしまうので、そっとフタを閉じた。しかしそのときすでにハッチが開き始めていたので、となりの部屋に入る時間はない。とっさに彼はコンピューターの置かれている台の陰に隠れた →08

08

ハッチから現れたのは、ダニエル博士だった。彼は部屋に入るとすぐにノアボックスNO.1の中をのぞいた。ピーターがいないことを知って、彼は驚きの表情を見せた。



「おいピーター、すこしばかり私のプログラムより早く目覚めたようだな。となりの部屋にエリナといるのだろう」

ダニエル博士はすぐにとなりの部屋のドアを開けた。しかしすぐに入りこみはしなかった。

「おい、ドアの陰に隠れているのはわかっているんだ。こっちにはピストルがあるんだぞ」

隠れている所から出る →09

そのままじっとしている →10

09

ピーターは、後ろからダニエルに声をかけた。これはドアの向こうにエリナが隠れており、しかもなにか武器を持っていることを推測してのことだ。ダニエル博士が振り返ったとき、エリナが後ろに現れた。そしてダニエル博士の後頭部を殴るのが見えた。

→11

10

そのままじっとしていると、ダニエル博士はかけるようにしてとなりの部屋に入りこみ、すぐにこちらへ向きなおって、ピストルを構えた。そうしたとき、ドアのそばでバールを構えていたエリナだけでなく、となりの部屋の台の陰に隠れていたピーターも視界に入ったようだ。そのままダニエル博士は引き金を引いた。崩れ落ちるピーターは、エリナが無謀にもバールを振り上げてダニエル博士に襲いかかるのを見ながら目を閉じた。そのあとすぐに、ピストルの発射される音が聞こえてきた。

GAME OVER

11

ダニエル博士はくずれ落ちながら、ピストルの引金を引いた。ピーターはよけようとしたが、コンピューターの台がじゃまをした。倒れながらピータ

ーはコンピューターの画面がさきほどとは違っていることを目撃した。



GAME OVER

12

「もう外は居住可能になっているのだから、私がここから逃げてしまえば、どこへでも行けるわ」
「そうはいかんさ。いま私は生体保存されていたドーベルマンを、第2ハッチと第3ハッチの間に入れてきたんだ。この犬は私以外の人間には攻撃するよう仕込んであるから、とてもあそこを通過することはできないだろう」
　フタが持ち上がったので、2人の会話がよく聞こえるようになった。だがしかし、フタが持ち上がっているのをエリナが気づいて、はっと表情を変えた。ノアボックスに背を向けていたダニエル博士が、とっさに後ろを振り返る。そしてフタを勢いよく開き、中にいるピーターにピストルを向けた。
「やめて！打たないで」
　エリナは無謀にも手に持っているバールでダニエル博士になぐりかかった。銃口が瞬間的にエリナに振り向けられる。ぴたっとエリナの体が静止した。ダニエル博士はピストルをエリナに向けたまま、2人に命令した。
「私のプログラムしたより早く目覚めたようだなピーター。エリナは私の子供を作ることに同意しないし、おまえも目覚めてしまったのではしかたがない。さあ2人とも、第1ハッチの方へ行きたまえ」
　2人はダニエル博士の命ずるままに、第1ハッチに向い、それを開けて階段を上っていった。うしろで第1ハッチがロックされる音がした。

GAME OVER

13

　フタに耳を当てて2人の会話を聞いたけれど、はっきりとは聞き取れなかった。しかし、2人がそのあととなりの部屋に入ってゆくのがわかった。ピーターはゆっくりとノアボックスのフタを開き、外に出た。ドアの陰に隠れて2人の話を聞いた。
「ハッチの間にドーベルマンを入れたとしても、いずれは死んでしまうじゃないの。いつかは逃げて見せるわ」
「食料も十分おいてきたんだ。まああきらめて、私とキミの子孫を残すことに同意したまえ。同意のしるしにキスさせてもらおうか。おっと、そのぶっそうなバールは床に置きなさい」
　エリナはバールを床に置いた。ダニエル博士が彼女に近づいていった。

エリナに合図を送る ──→ **14**
2人の抱擁を見る ──→ **15**

14

　ピーターはこちらの部屋に来いと、エリナに手まねきした。エリナの顔に驚きの表情が広がった。それに気づいたダニエル博士は、すぐにピストルをぬき取って振り向いた。──→ **21**

15

　ピーターは、ダニエル博士がエリナを抱擁するまで待った。エリナにキスしようとしたとき、エリナは顔を横へそらした。ピーターはその瞬間を待っていた。ドアに姿を現し、こちらを向いているエリナに向かって、人さし指を口に当てて、声を出さないように合図した。一瞬エリナは驚いたが、その表情の変化は、彼女を抱擁するのに成功したダニエル博士には見えなかった。

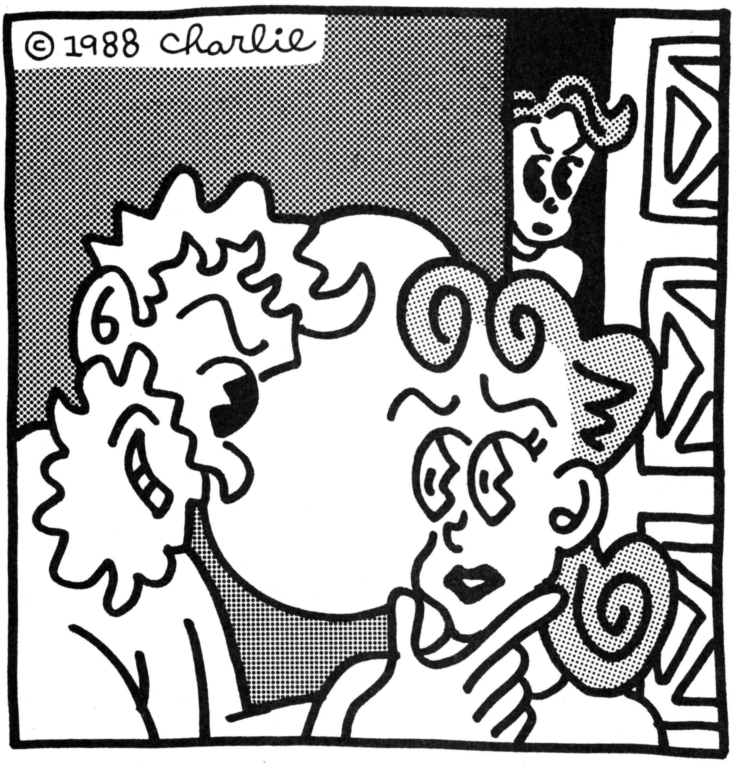
ダニエル博士に襲いかかる ──→ **16**
合図を送る ──→ **17**
バールをひろう ──→ **18**

16

　ピーターはダニエル博士になぐりかかった。だがしかし、ピーターの拳による一撃では彼を倒すことはできなかった。博士はよろめきながらピストルを抜き取り、振り向いた。──→ **21**

17

　ピーターは、エリナにキスするような仕草の合図を送った。博士とキスをしろという意味だ。彼の意図を察したエリナは、博士の愛撫に応え始めた。しばらくするとエリナはささやくようにいった。
「ふところに入れているピストルが気になってしょうがないわ。ピストルなんか隣の部屋に置いてきてくださらな





い」

ピーターはとっさにノアボックスの間に隠れた。博士はこちらの部屋にやってきて、ノアボックスのフタの上にピストルを置いていった。そして上着を脱ぎながらふたたびエリナのいる部屋に入っていった。

ピストルを取り、博士を射殺する ——→ **19**

ピストルを取り、ハッチに向かう ——→ **20**

18

ピーターはしのび足で2人のいる部屋に入ってゆき、そっとバールをひろおうとした。しかしかすかにたてた音が博士に聞こえてしまった。すぐにピストルを抜き取り、振り向くダニエル博士。——→ **21**

19

「ドギューン！」　ピーターは博士を射殺した。そのあと第2ハッチの向こうにいるドーベルマンも射殺した。そして第3ハッチを開けてエリナとともに外に出た。——→ **22**

20

ハッチのノブをまわしたとき、となりの部屋からどなり声がした。

「おいピーター。おまえが出てゆくなら、エリナを殺すぞ」

ダニエル博士はエリナの首に手をまわした。ピーターはやむをえず、博士の太股をねらって引金を引いた。彼は射撃の名手だった。うずくまるダニエル博士。ピーターは博士の傷を手当したあと、第2ハッチの向こうにいるドーベルマンを射殺し、そして第3ハッチを開き、エリナとともに外に出た。

——→ **22**

21

「ドギューン！」　密封された空間の中で、発射音が響き渡った。くずれ落ちるピーター。

GAME OVER

22

外にでた2人は、目を疑った。そこには核兵器で破壊された痕跡もなく、きれいな町並みが続いていた。通りには人も歩いているし、自動車も走っている。しばらく立ちつくしていると、1人、2人と、人々が集まってきて、2人を取り囲み始めたではないか。

「おめでとう、ピーター、エリナ。21世紀へようこそ」「おめでとう」

ピーターは1人の老人にたずねた。

「地球はどうなっているんですか。どうしてあなたがたは私の名前を知っているんですか」

「あんたがたは、100年前の核攻撃情報で生体保存されたが、あれはシステムの誤動作によるものだったんじゃ。わが国の大統領は、応撃を指示するまえに、それを確認するための30秒を与えたのだ。核戦争は起こらなかったんじゃよ。国民全員が、20世紀からの平和の使者として、あんたがたが目覚めるのを待っていたんじゃ」

ダニエル博士を射殺したなら——→**23**

ダニエル博士を射殺してなければ→**24**

23

2人は21世紀へ生き延びた。しかし、ダニエル博士を射殺してしまったことが、いつまでも悪夢を見させることになった。

GAME OVER

24

その翌日、ピーターは自分の孫と対面した。35才のピーター。75才の孫のエリクソン。それは20世紀と21世紀の対面であった。

THE END



黒ちゃんの RPG&AVG お助けコーナー

●『第4のユニット』で、困ってるんですが、教えてください。町に行って、いろんな人に会い、「学校へ行け」と言われたんですが、学校へ行っても、優介も見つからないし、学校で会おうと言った人たちにも会えません。あっちこっち歩いてみたけど、なんにも、起きません。どうしてですか？

〈北海道札幌市・浜田純二〉

●体育の先生には会ったかい？ あの先生はプロレスが得意みたいだけど、挑戦してみちゃ、どうだい？ 負けるだろうけど、その後、あちこち歩くと、今度はなにかに出くわすぞ。

●私は念願のパソコンを手に入れて毎日ＲＰＧに励んでいる社会人１年生です。今『ウィザードリィ』をやっているのですが、１度決めたGOODやEVILなどの属性は途中で変更できますか？ 教えてください、クロ先生。

〈兵庫県姫路市・竹川由起夫〉

●普通にプレイしていたんじゃ、それはできないよ。ただし裏ワザがあるんだ。冒険の途中で〝友好的なモンスター〟が出てくるでしょ。もしキミのキャラクターがGOODなら、そいつらを問答無用で殺してしまうと、EVILになってしまう場合があるんだ。EVIL はその反対で〝友好的なモンスター〟を逃がしてやると、たまにGOODになってしまうことがある。

でもこの方法は手間がかかるから、あまりすすめられないね。どうしても変えたいのなら、たぶんキャラクターをつくりなおしたほうが早いと思うよ。

●クロ先生、はじめまして。ボクは今、『ウルティマⅣ』に燃えているんですが、さっそく行きづまってしまいました。聞きたい質問は、

①７人まで仲間を見つけたが、羊飼いが見つからない。

②正義のマントラがわからない。

③勇気のルーンを持っているはずのノストロが見つからない。11月号の地図で抜け穴を見つけて囲いの中にいるメイジを見つけたんだけど、話ができないのです。

以上、答えのヒントだけでも教えてください。

〈岩手県一関市・加賀敏樹〉

●ヒントだけでいいのなら、答えよう。

①マジンシアに行きなさい。

②牢屋を探しなさい。

③ノストロはジェロームの城壁内にいるからよく探そう。名前を聞けばちゃんと答えてくれるよ。

●先生！ 助けてください!! 『リバイバー』で“ガーウォーバーのきば”が見つからなくて、先へ進めません。町で聞いても、“それをものすごくほしがってた人がいたよ”とかわされるだけで、誰が持ってるだの、どこどこに落っこっているなどのヒントがないのです。どうやったら、手に入るのか教えてください！

〈東京都大田区・柳沢　敦〉

●最初から気になりながら開けられずにいた、あの黒い箱を開けるときがきたようだ。リスタークの町で、キミにつきまとうモンスターを倒して、魔法のアイテムを手に入れれば、OKだ！

●えーん、『電脳水滸伝』がわかんないんでーす。巻の１から始めましたが、宿から先へ進めません。あの最初の家は、戸を開けてくれないし、何を聞いても「なにも知らん」しか言わないから、小二に家を壊させたんですけど、老人は逃げちゃうし、道に残った杖を拾おうとしても、「取るようなものはなにもない」となっちゃう。バグでしょうか。それから、お寺で巻物を手に入れ読みましたが、寺の後ろの林にいる人たちが出てこないんです。なにをしたらいいのか、わかりません。教えてください。

〈兵庫県姫路市・大竹良行〉

●あの村のひとたちは、おびえているのだから、おどかしちゃダメだよ。あの場面は関係ないから、先へ進もう。巻物は学のある者に持たせて、寺の後ろで使おう。アイテムを誰に使わせるかが、このゲームのポイントだよ。

●クロ先生、わたしは『クリムゾン』の最初の死霊の谷で赤と白の石を見つけ、石像にはめ込んだまではよかったのですが、青の石がどうしても見つかりません。谷の中の３つのダンジョンはしらみつぶしに調べました。たぶん「父に会いたい」という男のいるダンジョンだと思いますが…。何か必要なものあるのですか。それともバグですか。この迷える子羊に救いの道を開いてください。機種は88MR です。

〈長野県東筑摩郡・宮下喜充〉

●ろくに探さないうちバグを疑うなんて、いかんぞ。最初の町タストで、南東に遺跡の谷があると聞いただろ。あそこの建物を探してみたまえ。「父」に会えるよ。わかったかね。



イラスト／中野　豪

●『リバイバー』について質問します。第4の町リドラのマジックショップの中に入れません。カベや、屋根をあちこちたたいたりしたのですが、どうしても入れません。クロ先生、ずばりどうすれば入れるのか教えてくださーい。早くエンディングが見たいよー。

〈愛知県名古屋市・椎原正和〉

●おいおい、「早くエンディングが見たい」だって？　このゲームはまだまだ、これからだぞ。しかも今からそんな不注意じゃ、エンディングなんて、とてつもなく遠い話。あのなー、いま行ける町でもっとよーく話を聞きたまえ。売ってるものは「買う」ようにしたまえ。マジックショップに入るために必要なものは買わなきゃいけない。金が足りん？　足りなくても必要なものがどこにあるかという情報は得られるだろ？　そしていろいろ調べりゃ、金を手に入れる方法も見つかるさ。

●『クリムゾン』で白いカギ、黄色いカギの場所がわかりません。それから4つの遺跡の谷のうち3つは行けたのですが、4つめ（山の中に見えているところ）へ行く方法がわかりません。(つながっているというのは知っています）どれでも良いですから、教えてください。お願いします。

〈神奈川県厚木市・藤野喜正〉

●あれー？　つながってることを知ってて、3つの遺跡の谷に行ったなら、簡単に4つめにも行けるはずなんだけどなー。見落としをやってるようだね。ちゃんとマッピングしながら、隅々まで歩いたかい？　シークスの町の南西にある遺跡の谷には行ったね？　あそこの建物のひとつにワープポイントが2カ所あるんだ。そのひとつが山の中の遺跡の谷につながってるよ。ところでカギのありかについては、もっと町で情報を集めてみてごらん。そのうちにきっと何かわかるはずだよ。まあ、あわてずにじっくり楽しもうよ。ゲームは早く終わらせればいいってもんじゃゃないんだし。

●クロ先生、はじめておたよりします。今、PC−8801MHで『セイレーン』をPLAYしていますが、テンを倒すことはできるんですが、大水柱が越せずに悩んでいます。それで、何回も「話す」をやっていると、サケのおじいさんがでてくるので、乗せてもらったらおぼれてしまいます。ちなみに、今の持ち物は魔法の鏡、ユニコーンの剣、ブルーの剣、薬ビン、サイの剣です。

〈千葉県船橋市・菊池功一〉

●おぼれる前にセイレイさんが現れ、キミはある行為を忘れたので、ここを越せないと教えてくれただろう。いまセーブしてあるところから戻れる範囲の中でちゃんと解決できるから、安心していいよ。もう1度よく歩きなおしてごらん。ある動物からある品物がもらえるぞ。これは大水柱を越えた後で必要になるものなんだ。

●クロ先生、コンニチワ！　私は、『めぞん一刻』をやっています。一刻館の住人から写真をもらって、管理人さんの写真も、日記ももらいました。だのに、ばあちゃんがこない。どうしてですか？　教えてください。

〈東京都世田谷区・野村　文〉

●根性あるのみだよ。ひたすら、あっちこっち歩きまわり、とにかく待つ。待ってりゃ、かいろの日和ならぬ、電話があるぞ。わかったかな？

●どうも。おひさしぶりです。この前、『リ・バース』の質問でのっけてもらい、無事解くことができました。さて、今は『マンハッタン・レクイエム』にチャレンジしているわけですが最後でつまずいてしまいます。どこかというと銀行の貸し金庫の鍵とわかり、ジャドに見せると、「調べておく」といわれてとられてしまいました。そしてそれっきり何の進展もないんです。ジャドに連絡もきてないし…、どこにいっても同じ答え…あとJ・Bの親友とかブロードウエイのおっちゃんとしか会話ができない。J・Bの親友は「サラのことは知ってた」ぐらい。んで、ブロードウエイのおっちゃんは、「たしかに3人の…」という話だけ。苦しいよー。死にそーだー。クロ先生、お願いします。

〈茨城県勝田市・金沢秀明〉

●さーて、キミは今、何を持ってるんだろうか？　出生証明書は、手に入れたかい？　マロウ・ディクソンズにブルーム事件の真相を聞き、キャサリンからの連絡内容を尋ねるといい。ウィリアム・シールズからも話を聞こう。そしてサラの母親のことをジャドに聞くと…。さあ、あとひと息で感動のエンディングが見れるぞ!!

●日本2大賢者の1人、クロ先生。ボクはレベル3シーフのZAINという者です。『D＆D®』のシーフの特殊能力について質問があります。ハイドインシャドウ、「物陰に隠れる」というのは具体的にいうと、どういう能力ですか？　隠れる物陰がないとできないのですか？

クロ先生の解答は日本中のルールとなってしまうほどの権威があるのですから、すべてのシーフが喜ぶ答えをお願いします。

〈ザイン・スカイウォーカー〉

●残念ながらシーフのハイドインシャドウというのは、暗闇や物影に隠れる能力で、カメレオンみたいに壁と同色になるわけじゃないんだよ。ただしダンジョンの中はろくに明かりがないから、壁際はたいがい暗いんだ。だからイメージとしては、壁にとけこんで見えなくなってしまうと考えてもいいんじゃないかな。



Ⓡ D＆Dに関する質問にたいしての答えは、筆者（黒田幸弘）の解釈に基づくものです。

●つい先日『D&D®』のコンパニオンセットを購入したんですが、ふと疑問がわいてきました。

魔法使いの呪文、「ディレイドファイアーボール」で時間がくると爆発する宝石のようなものができますよね。それを握ったまま、「アンチマジックシェル」を唱えたとします。その後、爆発の時間になったらどうなるのでしょうか？　「アンチマジックシェル」は外からの呪文をさえぎり、内からの呪文もさえぎりますが、そのどちらでもないこの宝石は、無効ですか？ バリアの中で爆発しますか？　やっぱり爆発するとバリアの外にはその炎がもれないんでしょうねぇ…。これを考えると私、夜も眠れません。

どうかクロ先生、この質問にお答えください。

〈神奈川県横浜市・阿部浩士〉

●こういうバカバカしい質問は好きだなあ。まあ「ディレイドブラストファイアボール」も、呪文のひとつにはちがいないから、「アンチマジックシェル」の中では無効だ、という考えもあるけど、もしぼくがDMなら当然爆発させますよ。ただしそれでマジックユーザーが死んじゃったら、あんまりかわいそうだから、最低1HPは残してあげるけどね。

●先生、ズバリ聞きます。あの名作『道化師殺人事件』でトランプ2が見つかりません。いったい、どこにあるのですか。持ち物はナイフ、手帳、ノート、書類、くぎぬき、手紙、とけい、トランプ1、スコップ、かぎ、団長の絵です。ぜったいに解きたいのです。よろしくお願いします。

〈東京都江東区・後田圭介〉

●トランプ1をくれた人が、誰かにこれを見せるように、言ってただろう？ もちろん、トランプだけを見せてもだめだ。いろいろ証拠品を見せて追求しないとね。おっと、ところで書類はちゃんと調べ、書いた本人の話を聞いたかな？

●『殺しのドレス』をやっています。自分の名前や友達の名前をつけて遊んでいて、とっても楽しんでいるんですが、途中で行き詰まってしまいました。もともとついていた名前で書きますが、涼子と公園で会い、悟がかおりと公園で会ってたことを知ったんですが、その後が、ちっとも進みません。悟を怒らせてはいけないんでしょうか？

〈東京都杉並区・大迫通洋〉

●涼子からは十分に話を聞いたかな？ 同じことしか言わなくなるまで、聞かなきゃだめだよ。そして、誰かの家に出かけるたびに、よく見よう。誰かにばったり会えるぞ。今後も同じことに要注意だ。

●『殺しのドレス』が、最後の最後でハマっちゃったよー。別荘でどうしても殺されちゃう。いくら探しても武器もないし。相手の気をそらせることができればいいらしいけど、なにも手がないよ。どうしたらいいのだ。教えてください。

〈東京都三鷹市・島岡辰巳〉

●キミは別荘へはどうやって行ったかな？ 近道を通って行ったんなら、寄り道が足りないんだ。電話をすべてかけるべし。「近道？　なんだ、それ？」と思ったかな？　それなら別荘のことを知って、すぐにすっとんでいったのが、失敗だ。もう少し別荘のことを聞きまわろう。

●クロ大先生。ボクは98で『アドレナリン・コネクション』をやっているんですが、どーしても学校から話がすすみません。転校生がイジメでいなくなったという情報と中華料理屋の地図を手に入れたのに、出られないんです。いったいどーすればいいのですか？

（なお、ボクの持ち物は手紙、マッチ、地図で、ペンダントは持ち主に返してやりました）。

〈東京都町田市・増田和彦〉

●やることをやれば、自然に「おっ、こんな時間か。帰ろう」と行って学校を出ていくんだよ。学校を出られない場合はやることを終えてないわけだが、増田くんは、喫茶店の場所を教えてもらったかな？　もっと何度も話してみようね。

それから注意をひとつ。もしもやってはいけないことをやると、学校を出てもゲームオーバーになる。では、その禁止事項とはなにか？　まず、日記を手に入れたら、持ち主がわかりしだい、すぐ返してあげよう。決して、ほかの人に見せて歩いちゃいけないぞ。麗子に忠告されただろ？　それともうひとつ。向こうから誘惑してくる子以外に手を出すな。要するに信用を失うようなことをしちゃいかんのさ。



●クロ先生、こんにちわ。ボクはいま、88SR版の『リバイバー』をやっているんですが、先に進めなくて困っています。リドラの森へ行き、地下迷宮に入ったのはいいのですが、迷宮を抜けた後、滝に出てからその川から出ることができません。それから、この地下迷宮にある黒い宝箱は魔法で開けろとありますが、魔法はどこにあるんですか。どうか教えてください。

〈兵庫県神戸市・向井靖善〉

●地下迷宮からは、滝を通って抜けるわけじゃないんだよ。滝のところで手に入れたアイテムを使って、出るんだ。だから、滝から地下へもう1度戻ろう。滝のあたりをウロウロすれば、戻れる場所がみつかるぞ。さて、黒い宝箱を開けられるようになるには、まだまだ道は遠いのだ。

質問は、〒102 東京都千代田区九段南4―7―16 市ケ谷KTビル 4Fコンプティーク編集部「RPG&AVGお助けコーナー」係 まで


AVG WORLD
Concept & script : KUROHDO MATSUGAE
Visual Work : BLACK POINT
聖(セント)エルザクルセイダーズ
St-ELZA CRUSADERS
うれP――っ!!
角川文庫版、4月下旬発売!!
ネタとしてはひと月遅れネッ!!
ボクは原稿さえもらえればいいですゥ!
くれくれ
待ってまーす!
ACT12：運命の日へ――The Day Has Broken(ザ デイ ハズ ブロークン)

HIME 1 生徒総会開会まであと数時間を しだいにあせりのつのる私たち

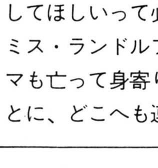
「姫(ヒメ)、ミホちゃんの行方わかったァ？」
　厚い隠し扉(とびら)から顔を出したのは、コソ泥みたいにほおかむりしたチクリンだった。私は、二週間ほど前の中間テスト期間中にこの『開かずの部屋』に運びこんでおいたコンピュータから顔をあげた。
「コックリさんとオトシマエが、今探しに行ってるわ。ところで、あなたはエルザ・ハイツを抜けだしてだいじょうぶなの？」
「ウン。ミス・ランドルフに怪しまれないように消灯時間までおとなしくしてたからネ。最近、ミホちゃんはイロイロ問題ばっか起こしてたから、寮の女の子たちは、ミホちゃんの姿が見えないことでヒソヒソ話してたけど、ミス・ランドルフが顔色ひとつ変えず、そのことを口に出さないもんだから、寮はいちおー平静ヨ。あたしは念のために同室のコにクロロホルムかがせて出てきたけど」
「そう、ミホは寮にも帰ってないのね」
　私は時計を見た。エルザ・ハイツの消灯時間である11時を20分ほどまわっていた。新・風紀委員会室に殴りこんだオトシマエたちが、先に逃げたミホを目撃したのが6時ころ。あれからずいぶん時間がたっている。
「キャティがミス・ランドルフに捜索してほしいって必死にたのんでたけど、ミス・ランドルフは、ミホがパパもママも亡って身寄りのないことをいいことに、どこへも連絡をとろーとしないし、ナマ返事ばっかし。ほかのコも、巻きこまれたくないもんだからシランプリ。どいつもコイツも、ハク情なのよね、ったく。プンプン！」
　キャティとチクリンもミホの捜索に加わると言い張ったのだが、ことを荒だてないために、私が寮へもどるように指示したのだ。ミホを探そうにも、聖(セント)エルザから遠く連れ去られてしまったなら、手の打ちようがない。しかも、生徒総会は明朝の1、2限。タイムリミットまで捜索をつづけるにしたって場所は聖(セント)エルザの敷地内かごく周辺にかぎらざるをえないから、チクリンやキャティを帰したのだった。

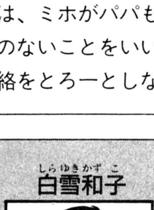


　ギッと扉のきしむ音がした。入ってきたのはオトシマエだった。
「ね、ね、ミホちゃんは――？」
　チクリンが駆けよった。
　黒のTシャツに黒タイツと、目立たないようにまるで忍者のようなスタイルに身をかためたオトシマエが、汗をぬぐいながら首を横にふった。
「アタイは、前にチクリンが誘拐されて連れこまれた、例の洋館をすみからすみまで調べてきたんだ。人っ子ひとりいねえ空家になってた。あれ以来アジトにも使ってねえとみえて、どこも

前号までのあらすじ

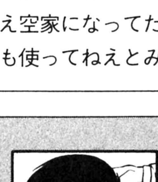
　五角形のペンダントを持つミホ、オトシマエ、チクリン、コックリ、姫(ヒメ)の5人は、新学期そうそうに起きた事件で出会い、『聖エルザ・クルセイダーズ』を結成。学園を狙(ねら)う敵と戦うことを誓(ちか)う。
　6月に入り、男女を厳(きび)しく分離する新・風紀規則の発表、新・風紀委員会による生徒弾圧と、異常事態が続く。
　ミホは学園の危機を救おうと、新規則廃止を求める生徒総会開催のために署名運動を単独で展開し、成功する。
　が、陰(かげ)でミホを支援した男こそ『敵』のボス『若(わか)』だった。
　一方、コックリは謎の少女滝沢礼子から、彼女の暗い生(お)いたちに姫の祖父の前学園長が深く関っていたことと、ペンダントにまつわる聖(セント)エルザの財宝のことを知り、その場所の手がかりになる絵を写真におさめた。
　ミホを人質に『若(わか)』は姫に生徒総会での対決をせまる。
　ミホが滝沢の手におちたことも知らず、姫たちクルセイダーズは、ミホを救出すべく必死の捜索を開始したのだが……。


宇奈月京平(うなづききょうへい)


白雪和子(しらゆきかずこ)


乙島恵利(おとしまえり)


小栗まなみ(おぐり)


織倉美保(おりくらみほ)

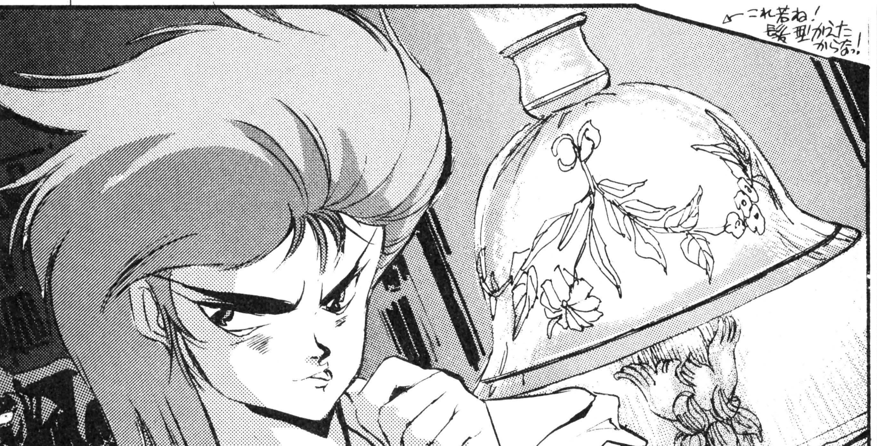
残すのみ。ミホはどこに囚われてるのか？ にコックリさんからの通信が入った……

ホコリが厚くつもってる。コックリのほうはどうだったんだ？」
「まだ連絡がないの。コックリさんはどこを調べてるの？」
「校舎内だ。サークル棟から特別教室、管理棟へ行くと言ってたが――」
　オトシマエが言い終えないうちに、私たちの超小型通信機がいっせいに信号音を発した。ミホが部屋に残していった通信機は、私が署名のノートを探した際に持ってきていた。
「……ボクだよ、コックリ。姫、聞こえてるかい？」
　ささやくような声が聞こえてきた。
「あたしだって聞こえてるわヨ。なにヨ、ヤーラシイささやき声なんか出しちゃって。姫をユーワクしてるよーな場合じゃないでしょ！」
　チクリンがウサ耳通信機にむかって怒鳴った。
「……そ、そーじゃないんだってば。今、例の『若』ってヤツが使ってる学園長の執務室が見える管理棟の階段のかげにいるんだ。守衛も近づけないようにシャッターがおりてたから、地下通路から教務室を抜けてきたんだけど、なんと、執務室の前を新・風紀委員がものものしく警戒してるんだ。まともに話せっこないだろ」
　ひそめられたコックリさんの声から、ただならぬ緊張感が伝わってくる。
「じゃ、ミホは、姫たちと入れかわりに執務室に連れこまれたのか!?」
　オトシマエがブラの通信機にかみつかんばかりに話しかけた。
「……まちがいないと思うよ。放課後ミホちゃんを暴行しようとした連中だ。あん中にミホちゃんがいると思うと、気が気じゃない。ねえ、姫、はやく応援に来てくれよっ！」
　悲鳴のようなコックリさんのことばに、オトシマエとチクリンはすぐさま『開かずの部屋』をとびだしかかった。
「ふたりとも、待ちなさい。たとえ警備の新・風紀委員を倒せても、ミホを盾にされたらどうしようもないでしょ」
　私はふたりを呼びとめた。
「じゃ、指をくわえて見てろって言うのかよ！」
　オトシマエがものすごい剣幕で私にくってかかってきた。
「いいえ。ミホを取り返すには、奇襲戦法しかないのよ」
「奇襲戦法？　ど、どーすんのヨっ」
「これを見てちょうだい――」
　私はコンピュータを手ばやく操作した。さっき打ちこんでおいたデータがグラフィック表示された。
「チクリン、見憶えがあるでしょ？」
「モ、モチよ。春、あたしとミホちゃんが忍びこんだ管理棟の地下通路の見取図じゃない」
「その通り。四階の学園長室にいたるまで、どの部屋にも通路が壁の中をくぐり抜けて通じているわ。それなのに、執務室には通路がないのよ。それが妙にひっかかったものだから、こうして見取図を作ってみたの」
「ヘンな形に曲がってるとこがあるな。何かよけて通ってるみたいだが」
「ええ。これは私の推理なんだけど、ここにもうひとつの通路があるんじゃないかと思うのよ。古い通路、つまりいつか滝沢さんが旧講堂からの脱出に使ったのと同じ、深い通路が――」
「そーか、それが執務室につながってんのネ。じゃ、地下通路から横穴を掘って古い通路から侵入すれば、『若』のウラをかけるってワケね！」
「それだゼ！　こんなこともあろうかと、アタイは持ち駒を用意しといたんだ。この役目、アタイにまかせときなっ！」
　オトシマエはTシャツに乳首の形がクッキリ見えるほど大きな胸をドンとひとつたたくと、たちまち扉を開けはなち、まっ暗なラセン階段を駆けおりていった。



CAMERA EYE 切札ミホを失った『若』。が、もはや計画変更は許されない！

　そのころ、4、5人の学ラン姿の体格のよい男たちが警護する管理棟四階の執務室の内部では、外側のものものしさとは逆に、シンと静まりかえり、シェードの深くおりたランプスタンドがひとつ点灯しているきりだ。
　長身の男が、さきほどからいらだたしげに毛足の長い絨緞（じゅうたん）を踏んであちらこちらと歩きまわっている。意を決したように立ちどまると、マホガニー製の立派な机に歩みよった。そして、『シナリオ』と書かれた大きな紙を拡げ、細かく書きこまれた全体をざっと眺めわたし、何度となく深くうなずいた。
「……そうだ、ぼくはここまで達成しているんだ。計画に欠点はない。いや、あるはずがないのだ。白雪め、ぼくとおまえのどちらが真にすぐれた人間か、あすこそ心底思い知らせてやるぞ――」
　そうつぶやく残忍そうな口元は、鋭い目つきの少年のものだ。少年はそのままソファに深々と横たわり、やがて軽い寝息をたてはじめる。
　3時間ほどたっただろうか、ソファのひじかけにのせられた足がピクリと動き、上半身がすばやく起きあがった。
「柴田か、あの娘――織倉美保の居どころがわかったのか――？」
　いつのまにか、ぶ厚いドアの内側に、背の曲がった男が立っていた。
「そうではありません。が、ぜひとも『若（わか）』にお知らせする必要があると思いまして、お寝みのところ失礼をかえりみず――」
「能書きはいい。で、用件とは？」
「織倉美保を追跡していってサークル棟の出入口で気絶していた堀内が、やっと正気づいたのです」
「では、娘を連れ去った者がわかったのだな。いったいだれのしわざだ？」
「それが……堀内を倒したのは、例の水谷だったのです」
「なんだと――!?」
「滝沢礼子がいっしょだったそうです」
「滝沢が……。そうか、あのふたりが手を結んだらしいという話は、やはり本当だったのだな」
　長身の少年はふたたび部屋の中を歩きまわりはじめた。
「娘はやつらの手にあるのか――うむ、それならそれでもいい。やつらがぼくの計画を知るはずはないからな。あくまで、白雪を困惑させることが目的だろう……。――よし、柴田、この部屋の外の警備を倍にふやせ」
「は？」
「ここに娘がとじこめられているように見せかけ、白雪たちの注意を引きつけておくんだ。それで時間がかせげる。そして、いつやつらに襲撃されても、絶対に扉の中に踏みこませてはならんぞ！」
「はっ――」
　短く答えた男は、暗闇にとけるようにすーっとドアの間からすべり出ていった。



「乙島、やっぱりもう一本の抜け穴にぶつかったぜ！」
　いつも皮肉っぽい調子の伊勢の声が、地下通路の中にはずんだ。アタイとチクリンはあわてて横穴にはいりこんだ。いったん小さな穴があくと、そこからボロボロと壁がくずれ、見るまに通れそうな穴になっていった。
「まちがいねえ。上からナワばしごがかかってる。――チクリン、そこに寝っころがってる三人組をたたき起こしてコックリの応援に行かせ、おまえは姫（ヒメ）といっしょに生徒総会に出るんだ」
「ミホちゃんは――？」
「アタイと伊勢が通路をつたって踏みこんで助ける。コックリに言っとけ、アタイが合図したら、通路と廊下から

総攻撃開始だ!!

OTOSHI MAE

「グズグズすんじゃねえっ!」アタイは大声で怒鳴りつけた



「ガツッ」と音がして、シャベルの金属部分がポロリと地面に落ちた。

「ちぇっ、なにやってんだよ。バカ力にまかせて掘るだけが能じゃねえだろ」

アタイは思わずシャベルを壊してしまった大杉を怒鳴りつけた。

ミホを探しに行った帰りに、アタイは空手部の三バカトリオ——大杉、松岡、安田と伊勢の4人を、空手部室にすぐ集合するようにと連絡しておいた。もちろん、新・風紀委員会との闘いがさけられない場合を想定してのことだった。

連中は穴掘り作戦にはもってこいだったわけだ。さっそく姫の屋敷からシャベルやスコップを持ちだし、管理棟の地下通路にもぐりこんで作業を開始した。地下通路が一部迂回している場所がある。姫の推理では、さらに深い古い穴が、その中を通って四階の執務室までつながっているはずだった。

ところが、作業を始めてかなりたつというのに、土が意外に堅いためになかなか作業がはかどらなかった。アタイはしだいにあせってきて、目をはなすとすぐに眠りこみそうな三バカをベルトで殴りつけながら、徹夜の作業をつづけていたのだ。

「バカ力のせいじゃねえよ。乙島、ほら見てみな。コンクリートの壁だぜ」

土で顔をまっ黒にした松岡が、穴の奥の土をかき落としながら言った。

「タテ穴のまわりをかためてあるんだ。くずすしかないだろうな」

伊勢がのぞきこんで言った。

「けっ、テメエはずっと横で眺めてるだけなのに、よく言うぜ」

「ぼくは『敵』との戦闘要員さ。おまえらはドカタにピッタリだ」

「な、なんだと!」

三バカが伊勢にとびかかろうとする。アタイはベルトをビシッとふるった。

「仲間割れなんかしてる場合かっ。さっさとコンクリートをぶっ壊すんだ。だが、上の『敵』に気づかれちゃなんねえ。静かに、急いでやるんだ!」

「そ、そんなムチャクチャな……」

ブツブツ言いながらも、三バカはまた作業にとりかかった。

時間は刻々と経過していく。さすがのアタイも前日からの緊張の連続で完全に体がまいっていた。コンクリートをきざむ単調な音を聞きながら、いつしかグッスリ眠りこんでしまった。

「フガフガ……ねえ、オトシマエ。穴ボコ掘りはまだ終わんないのォ?」

チクリンの声で目がさめた。地下通路のあちこちに三バカが大いびきをかいてくたばっている。穴の中で黙々と作業をつづけているのは伊勢だ。

「もー7時半をまわってるわヨ。生徒総会のある1限まで1時間しかないってのにィ」

チクリンが眠そうに目をこすりながらブータレた。

「すまねえ。で、姫とコックリのほうはどうなってる?」

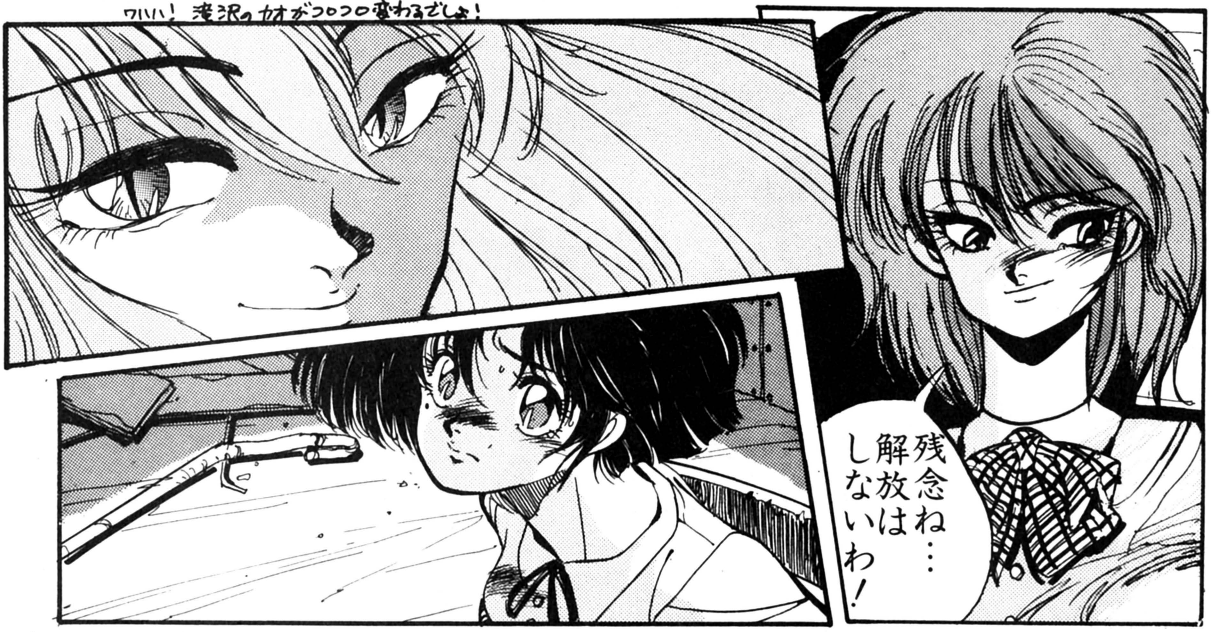
「コックリさんはあいかわらず執務室を見張ってるわヨ。滝沢んチへ潜入してから、まるで人が変わっちゃったみたいにマジメね。そいでもって姫は、コックリさんが滝沢んチで撮ってきた、例の財宝のありかを示す絵の写真とずっとニラメッコしてたけど、時間がなくなったんで今は『若』との対決にそなえて対策をねってるワ」

「絵の写真だって?」

「うん。姫は、あれが古い地下通路の見取り図か入口の位置を示す図面のはずだって言ってんの。入口さえわかれば、執務室へ抜けられるでショ」

そのときだ。伊勢のふるうノミとハンマーの音が、急にこもった音からすんだ長い反響音へと変わった。

MIHO やっと生徒総会が実現するというけど、それをこばんだ滝沢さんの



（パパ、ママ……）

両親が、旅行用のボストンバッグを重そうにかかえてドアを出ていくところだった。パリ市街を流れるセーヌ川、そこに浮かぶサン・ルイ島のアパルトマンにわたしを残し、イタリアへの社用旅行にでかけるのだ。

（行っちゃだめ。行ったら、事故に遭ってもう二度とわたしのところに帰ってこれなくなるのよ！　わたしをひとりにしないで……ひとりで聖エルザに行かせないで、お願い！）

そこでわたしはハッと気がつき、起きあがろうとして体をひねったとたん、体がギュッとしめつけられて、思わず声をあげた。毛布が一枚かかっている下では、ロープがわたしの自由を奪っていたのだ。

「あら、おめざめのようね、織倉さん」

むこうの壁に寄りかかるようにして眠っていた少女が顔を上げて言った。

「滝沢さん——！　ここはどこなの？わたしをどうしようっていうの!?」

「失礼なことをおっしゃらないで。あなたを助けてあげたのを忘れたわけじゃないでしょ？」

滝沢礼子は肩からかけていた毛布をすべり落とし、髪をかきあげて言った。

「そうだわ。わたし、コックリさんたちに助けられて、新・風紀委員会室を逃げだしたんだ……」

一部始終が思い出された。サークル棟の出口まで逃げたところで、滝沢さんと水谷が立ちはだかったのだ。わたしを追ってきた新・風紀委員のひとりが、水谷に一撃で倒された。そして、わたしも水谷の手刀を首すじに受け、たちまち気を失った……。

「やっと事情がのみこめたらしいわね。でも、あなたもそんなかわいい顔をしてるくせに、ずいぶん思いきったことをなさるのね。きょうの１、２限に開かれる生徒総会って、あなたの実現させたことなんでしょ？」

「『きょう』って……今、何時なの？」

滝沢は腕時計をのぞきこんだ。

「７時ちょっと前よ。朝のね」

「た、たいへんだわ。お願い、滝沢さん、わたしを放して。わたし、どうしても生徒総会に出なきゃならないの！」

わたしは必死にもがいたけど、きつく縛ったロープはびくともしないの。

「ホホホホホ。それはだめよ、織倉さん。あなたを出させはしないわ」

「どうしてなの？　聖エルザに起こっている異常事態を終わらせるには、どうしても新・風紀規則を廃止しなくちゃならないのよ。それに、このことはあなたとはなんの関係もないでしょ。あなたが欲しがってる五角形のペンダントをあげてもいい。だから——」

「ペンダントなら、あなたが気を失っているうちにいただいたわ。でも、解放してあげないわ。あなたの仲間がわたしの家を焼いたことの仕返しと思ってあなたをさらったんだけど、あなたたちが『敵』と呼ぶ、聖エルザの財宝を狙うもうひとつのグループの首領、姉小路征司郎にとっても、あなたは大切なものらしいからね。あなたなしで白雪と姉小路が高等部の全生徒の前でどう戦うのか、これは見ものだわ」

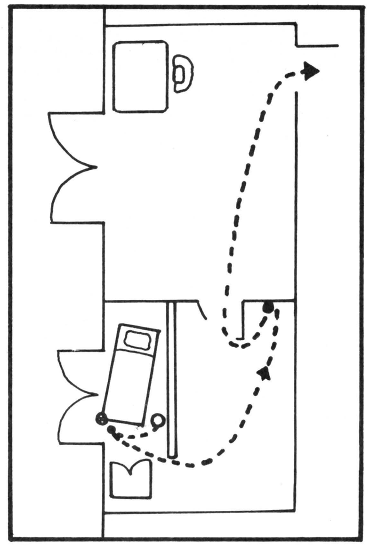
ニヤリと不敵な笑みを浮かべた滝沢のことばに、わたしは一瞬、自分の耳をうたがった。

「姉小路さまが『敵』の首領——ま、まさかそんな!?」

「フフフ、驚いたようね。でも、それは本当のことよ。このうす汚い小部屋は、実は白雪の探している聖エルザの古い地下通路の一角にあるのよ。そして、通路の一方の出口がつながっている先が管理棟四階の執務室。姉小路はそこに陣取って、教頭や新・風紀委員

うのに…「お願い、放して!」口から恐ろしい事実が!?

会といった手下どもをあやつってるの」
（わたしを暴行しようとまでしたあの恐ろしい新・風紀委員が、姉小路さまの指示で動いてただなんて――！）
「そ、そんなことは信じられないわ。だって、姉小路さまは、ひそかに生徒総会の開催を求める署名を集めてくださった方……それに、一刻も早く署名を提出しろと、病人用個室からの脱出方法まで教えてくださったのに……」
そうなのよ――ベッドに横たわったわたしの上に舞いおりてきた紙飛行機には、病室からの脱出方法が書かれていた。ベッドにシーツをくくりつけ、ベッドを窓の下にぶつけると同時にシーツを窓の外へたらし、すばやくドアのうしろに隠れ、音に気づいた見張りがついたてをまわりこむのを見はからって看護人室に入ってそこのドアから出る（図参照）……わたしはこの通りにやった。個室にとびこんできたひとりがチクリンだったのには驚いたけど、チクリンは署名の提出に反対するにきまってる。わたしはためらわずに逃げだしたのよ。
「ウソだと思うなら、姉小路が生徒総会に出かけてから執務室に連れていってあげるわ。あいつは『シナリオ』と書いた大きな紙に、聖エルザの男女共学化からはじまって、生徒総会で白雪和子と論争し、全生徒の支持と信頼を勝ちとってあなたたちを学園から追放するところまで、綿密に計画を書きしるしているのよ」
滝沢にそうまで自信たっぷりに言いきられると、わたしの心はグラグラと大きく揺れはじめた。
「姉小路さまはわたしを利用したの？」
滝沢さんにやっとそうたずねたわたしの声は、まるで消え入りそうだった。
「ええ。生徒総会を開くのは予定の行動だったらしいけど、あなたの署名運動のことを知って、あらたな計画が書き加えられていたわ。『白雪グループの内部分裂をさそうこともでき、一石二鳥だ』と、わざわざ注釈つきでね」
「やめて、やめてちょうだい、滝沢さん。それ以上聞きたくない！　姉小路さまがそんなヒドイ人だなんて――」
縛られたわたしは耳をふさぐこともできず、頭をメチャメチャにふって姉小路さまについて心にきざしはじめた疑念を必死にふりはらおうとした。
「いいえ。聞くのよ、美保さん！」
滝沢礼子は、涙でぬれたわたしのほほを両手ではさみつけて怒鳴った。ま近にせまってきた猫のような眼が、怒りでランランと燃えていた。
「姉小路は、聖エルザの財宝を手に入れようと、わたしの母を拷問したやつらの首領の息子。そして、白雪の祖父、前学園長の白雪高太郎は、母を狂わせ、死に追いやった張本人なのよ！」



「な、なんですって!?」

「そのふたりが、聖エルザの全生徒の前で、支配者の座をかけて世にもみにくい争いをくり広げようとしているのよ!!」



HIME 2

「時間だわ…」始業をつげる無情
いったい『若』はどんな発言をす

（『若』——姉小路征司郎は、私にはっきりと宣言したわ。学園中の生徒の尊敬を一身に集め、そして聖エルザを支配してみせる、と。たしかに乙女の園だったころの聖エルザをなつかしがる女の子たちは多い。だけど、空手部の若松クンのように、聖エルザが共学になって喜んで入学してきた者もいるのだ。クラブ活動などで男子の協力をぜひとも必要とする人たちだって……。ひとつの学校の中で、クラスもクラブも厳しく男女を分けるなんて、そんな異常な規則を正当化できる論理があるのだろうか？　ましてや、全生徒の支持を受けるなんて……絶対にできない。そんなことは不可能よ！）

コックリさんが滝沢邸で撮ってきた写真を、ひと晩中、一睡もせずににらみつけていたが、生徒総会での『若』との対決のことが心から離れなかった。それとミホの安否も気にかかり、どうしても写真に隠された謎を解くことに集中できなかったのだ。

（こんなことは初めてだわ。ミホの救出は、なかばオトシマエたちにまかせる気持ちがあったことはたしかだけど……でも、私にはどうしても『若』のことばが気にかかる。論理的に不可能なことをやってみせるなんて——）

『若』に負けたくないという対抗心ではない。私は論理的に不可能なことが可能になるなどということが、どうしても納得できなかったのだ。私にとって、論理とは何物にも代えられないものなのだから。

そのとき、頭上の鐘楼で、始業をつげる鐘が鳴りだし、私はあわてて耳をふさいだ。それほど思考に没頭してしまっていたのだ。

やっと鐘が鳴りやみ、あわてて生徒総会の会場である体育館にむかおうと立ちあがりかけると、戸口にチクリンが現れた。

「ヒ、姫ェ、やっと古い通路が見っかったわヨォ〜！」

足元がさだまらず、酔っぱらったみたいにろれつがまわらないところを見ると、どうやら鐘の音の直撃を受けてしまったらしい。チクリンは、たどたどしい話ぶりながら、なんとかオトシマエの作戦を説明した。

「わかったわ。ミホが救出されれば、『若』の陰謀を生徒全員の前であばきだし、追いつめることができるかもしれない。でも、もう時間がないわ。ミホのことはオトシマエたちにまかせて、私とあなたは『若』が生徒たちをだまそうとするのを、なんとしてもくいとめましょ！」

私はチクリンを引っぱり、急いで『開かずの部屋』をあとにした。

去年新築されたばかりの体育館、だ円形のオーバル・ホールは、すでに生徒たちでいっぱいだった。署名運動の起らなかった中等部の生徒は、それでもこの高等部の生徒総会の決定が中等部にも適応されるためか、学園側のはからいで、フロアをぐるりととり囲むスタンド席に集合していた。

「すっごい。中等部の生徒までいるワ」

チクリンが驚きの目を目はった。

「『若』が出席させたにちがいないわ。聖エルザ全生徒の前で自分を強烈にアピールするつもりなのよ。なんという自信かしら——」

私はチクリンにそう耳うちしたのだが、オーバル・ホールはその声をかき消してしまうほど騒がしかった。ただの騒ぎではない。新・風紀規則の賛成派と反対派、部分的賛成派と反対派が入り乱れ、あちらこちらで眼を血走らせながら口論しているのだ。それはフロアの高等部だけでなく、スタンドの中等部でも同じで、なかにはつかみ合いになっている者もあった。

「こ、こんな大騒ぎ、あたしが聖エルザに編入して以来はじめてヨッ！」

チクリンが私に思わずしがみついた。

「いえ、おそらく聖エルザ開校以来と言うべきよ。しかも、みんな殺気だっているわ。今まで、学園の雰囲気や新・風紀委員会の圧力を恐れ、口にも表情にも現さなかったのが、この場になっていっきょに爆発したのよ」

司会をつとめる生徒会長の長崎さんが、静かにしてくださいと必死にマイクにむかって叫んでいるが、たいした効果はない。

「白雪さん、そんなところに立ってないで、列に入ってください！」

長崎さんが敵意にみちた声で私を名ざしすると、生徒の目がいっせいに私のほうにむけられ、一瞬にして波を打ったように満場が静まりかえった。前学園長の孫娘であり、中等部以来の成績トップをつづけている私の存在と発言に、それだけ学園中が注目しているということだろう。

長崎さんは自分の発言のあまりの効果にどぎまぎしながら、「それではこれより臨時生徒総会を開会します」と、とりつくろうように宣言した。長崎さんの私への反感は、ずっと成績で私を抜けなかったことと、私に挑戦するつもりで立候補した生徒会長選挙に、私が立とうとするそぶりも見せなかったことに発するらしかった。

成績のことはともかく、会長選挙は祖父の亡った直後で、私としてはまだ見ぬ『敵』のことで頭がいっぱいであり、とても選挙に立候補するどころではなかったのだ。

私とチクリンがそれぞれのクラスの列に入ると、議題の提案説明がはじまった。提案者のミホが欠席していることがわかると、また満場騒然となった。しかし、代理としてキャティが発言者用のマイクの前に堂々と登場し、新・風紀規則廃止要求案の主旨説明を歯ぎれのいいことばで明確に行うと、ザワザワした空気はしだいに落ち着きをとりもどした。

「……でアルからァ、アタシたちは、こんな無謀かつ強引な規則を断じて認めないアルあります。聖エルザにつどう良識アルみなさん、生徒の自由と平等をさまたげる新・風紀規則を、われわれ生徒自身の手で廃止に追いこみま

の鐘が鳴る。
る気なのか？

ショー！」
　キャティはそう言って発言をしめくくった。少数ながら、熱狂的な拍手さえまき起こった。
「それでは、自由討論にうつります。新・風紀規則廃止要求案に賛成の方、反対の方、どちらでもかまいません。発言する方は挙手をしてください」
　司会者席の長崎さんが言い、私のほうにチラリと視線をむけた。
　だが、私はあくまで『若』の意見に対して反対の発言をしなければならないのだ。『若』より先に意見を述べることはできない。
　さっきの騒々しさとはうって変わって、シーンとしたままだ。だれもがおし黙り、最初に口火を切る者の出現を待ちかまえている。満場を息苦しいほどの緊張感が支配している。
「はい、発言します——」
　後方から落ち着きはらった男子の声が聞こえ、ほとんど全員の顔がサァッとそちらにむけられた。ツカツカと発言者用マイクに歩みよったのは、やはり『若』だった。全生徒がかたずをのんで見守るなか、彼はゆっくりとした語りかけるような口調で切りだした。
「ぼくは6月1日に編入してきたばかりの、姉小路征司郎という者です。聖（セント）エルザにはずっと以前からあこがれていました。もちろん、都内でいちばん美しくて気高い女生徒のそろった女子校だったからですけど——」
『若』はニッコリとほほ笑んだ。重苦しい雰囲気がそのためにわずかにほころび、救われたようにため息と小さな笑いが起こり、拍手をする者さえ何人かいた。たったそれだけのことで、『若』は聴衆全体に好印象を与えた。
「でも、なんといってもすばらしいのは、建学以来少しもそこなわれずに受けつがれてきた聖（セント）エルザの精神——つまり、『自由、博愛、信仰』の3つです。風紀規則に賛成の方も反対の方も、きっとその精神のすばらしさを疑ってはいないでしょう」



『若』はちょっとことばを切り、全体をゆっくり見まわした。さっきの数倍もの拍手が起こった。
「ところが、あこがれてやってきた聖（セント）エルザは、とたんにまるでその精神を土足で踏みにじるような規則を発表したではありませんか。生徒のだれもが信じ胸にきざんだことばを裏切ることは、たとえ学園側だとてけっして許されることではありません！」
（か、彼はいったい何を言おうとしているの——!?）
　拍手と歓声が、いまや嵐のようにオーバル・ホールをつつみこんでいた。『若』はその騒ぎを突き破るように、高らかに叫んだ。
「非人間的な新・風紀規則に、ぼくは
断呼（だんこ）、反対します!!」

KOKKURI

合図とともに執務室に突進だ。ボクの必殺ワザをくらえっ!!



組は体格では『敵』におとらないものの、戦闘訓練をはじめてまだ日が浅い。メチャクチャなケンカ殺法では、柔道の経験者をそろえた『敵』には通じないのだ。

「ギャーッ」

袋だたきにあって安田が悲鳴をあげる。松岡も床におさえこまれ、自慢のキックがバタバタと空を蹴っている。

(クソッ、もうボクひとりじゃどうしようもないっ!)

3人ほど身動きできなくしたが、まだ6、7人はいる。ボクはギリギリと歯をかみしめた。

と、そこへいきなり執務室のドアが内側から勢いよく開き、オトシマエと伊勢がとびだしてきた。

高校生ばなれした戦闘能力を持つふたりが加わり、ボクらの戦力はたちまち3、4倍にもなった。こんな計算が成り立つところが戦いのおもしろいところだ。三人組もそれぞれの力をふるえるようになり、戦況は一瞬にして逆転した。

「に、逃げろ。『若』にこのことを知らせるんだっ!」

だれかが怒鳴ると、かろうじて走れる2、3人が階段にむかって駆けだした。だが、それも追いすがった伊勢の木刀が目まぐるしくひらめいたと思うと、つぎつぎ折りかさなるようにして倒れてしまった。

「ミ、ミホちゃん!」

ボクは開けはなされたドアの中にとびこんだ。だけど、そこにはオトシマエたちに倒された学ランの男が3人うめいているだけで、ミホちゃんの姿は影も形もなかった。ボー然とするボクのうしろから、オトシマエが言った。

「そうなんだ。そして、隠し通路から連れ出されたんでもねえ。そこにころがってる男をしめあげて吐かせたら、なんとハナっからミホは何者かにさらわれちまったっていうんだ……」

ボクは全身の力が抜け、ヘタヘタとその場にすわりこんでしまった。

「……コックリ、アタイと伊勢は隠し通路をのぼって執務室の裏にたどりついたとこだ。これから部屋へ突入する。そっちの用意はいいか?」

通信機からオトシマエの声が聞こえてきた。

「もちろんサ。三人組も駆けつけてきたよ。いつでもOKだ!」

「……よし、行くぞ!」

同時にボクはうしろに隠れている三人組に合図をだした。ラグビーのフルバックをやっていた松岡はさすがに俊足で、アッという間にボクを抜き去り、突然のボクらの出現で動揺した新・風紀委員会の男にとびかかった。

と思うと、アメフトのフォワード経験者の大杉は、巨体を利した猛烈なタックルで、身がまえる間のなかった学ランの男をふたりいっぺんにはねとばしてしまった。

ボクだって負けちゃいない。いちばん技のきれそうな、体格のいい男めがけて外道拳の奥義とも言うべき技をかけた。駆けこみざま不意に敵の目の前で空中高くとびあがって蹴りを入れる。案のじょう、体術をこころえた相手は、ひょいと首をちぢめてボクの足をかわした。だが、それはとっくに予想した動きなのだ。相手の背後に通過しながら、ボクは全身のバネをきかせて体をひねり、ふりむこうとする相手の顔面に必殺のヒジ打ちをたたきこんだ。

「見たか。外道拳、ひばり返しだ!」

相手は鼻から血をふたすじピュッと吹きあげながら大の字に倒れていった。

だけど、大見栄を切っているボクのことなんか、だれも見てくれちゃいなかった。そんな余裕など、だれも持ってやしなかったのだ。それほど激しい戦闘だった。きのうの新・風紀委員会室前の戦いもすごかったけど、あそこよりも場所としては高さもはばもずっとある。人数だって敵も味方もふえている。しかも、敵はこんどは最初からボクらの襲撃にそなえ、強そうなのから順に選んで見張りにつけていたのだ。

奇襲に成功したあとは、ボクらの不利はだんだんはっきりしてきた。三人

意表をつく『若』の作戦が成功してしまうのか⁉　次号、第二章最終回は見のがせないぞ‼

CHICKLIN

『若』の魔力にみんなウットリ。だ、だまされちゃダメよっ！

(ゲゲッ、『若』ったら、調子よくしゃべりはじめたと思ったら、トンでもないこと言いだしちゃったじゃないのっ！）

あたしはアングリあいた口がしばらくふさがらず、おまけにあんまり『若』がトートーと話しまくるから、思わずウットリと聴きほれてしまってた。

(ブルブルッ。アイツの手に、あたしまで乗っかかっちゃってどーすんのっ。ダメよ、ダメ、ダメ！）

あたしは首を激しく横にふって『若』のたくみな話術の魔力をふりはらい、まわりをグルリと見わたした。けれど、ほとんどの生徒は、一心に『若』の声に聞き入ってる。

アイツを『敵』だと知っているあたしでもそーだったんだから、『若』の正体を知らない者がまともに取っちゃうのもムリない。

(そ、それにヨ、新・風紀規則反対は、本来なら姫が主張すべきことだったはずじゃないの。だったら、スジが通っててあたりまえ。みんながうなずくのも当然ヨっ！）

でも、それだけじゃなかった。『若』は話を大きく大きく持っていって、たとえ新・風紀委員会でも学校側でも、だれも好きこのんでこんなヒドイ規則が正しいとは思ってやしない、なんて主張してる。だから、超保守主義者ぞろいのエルザ・ハイツの寮生のコまで、まるで最初から自分もそー思ってたような顔で聞いているのダ。

(た、たいへんヨっ。このまんまじゃ、あとでどーしても『若』に反対の意見を述べなくちゃなんない姫は、全校生徒を敵にまわすことになっちゃう！）

『若』にむかって、何度目かの割れんばかりの拍手と歓声があがった。あたしはいたたまれず、その騒ぎにまぎれて体育館を抜けだした。

(オトシマエたちったら、なにグズグズしてんのヨっ。はやくミホちゃんを救出してくんなきゃ、姫が悪者にされちゃうじゃないの！）

あたしは管理棟のほうに駆けだそうとした。と、あたしの手から、クシャクシャになった紙がポロリと足元に落ちた。

「これ、コックリさんの撮ってきた写真じゃない。アレ、アレ、何――？」



『開かずの部屋』からさっきかなりあわてて出てきたものだから、あたしはいつのまにかその写真を手に持ってきてしまったのだった。そして、『若』の話でカーッと頭に血がのぼり、思わずにぎりつぶしていたのダ。でも、それより何より、その写真の上に見えたものは――。

「ゲゲゲッ。古い地下通路の入口がわかっちゃったわヨっ！」

あたしは、あせる気持ちと混乱した頭で必死こいて考えた。

(管理棟の四階は体育館からいちばん遠いわ。それに、ミホちゃんを無事救出したなら、すぐにでも駆けつけてくるハズ。でも、『若』がもし古い通路を知ってたら、執務室なんかよりそっちのほうがずーっと安全ヨ。だいいち、この入口のある場所は、管理棟より近いし、よく知ってる。――えーい、イチかバチか、あたしここへ行ってみるわヨ！）

あたしはクルッと方向を変えて駆けだした。

その場所にたどりつき、何か手がかりになりそうなものはないかとあたりを見まわしたときだった。壁のはめ板の一か所が、ギッギッギッとブキミに横にズレはじめたノダ。そして、あたしとバッタリ顔を合わせたのは――。

「あ、あんたは……⁉」

―― to be continued

Crusaders Report

ハ～イ、チクリンで～す♡　単行本の発売日がだいたい決定したわョ。４月下旬には本屋さんに直行しようネ！

松枝（まつがえ）、ＢＰ（ブラックポイント）両先生がウキウキしてるのもそのためかと思ったら、ナ、タント、「バレンタインにはきっと読者からチョコが山ほど届くもんね」ですって。あ～あ、アサマシイ。（フフフ、もらえもらえ。オスソワケが楽しみョ……と裏チクリンの声）

ところで、本編のほーは、第二章『聖（セント）エルザ激動編』のクライマックスを迎え、怒とうの勢いでなだれこんでくとこヨね。恩人の『若（わか）』が敵のボスと知って動揺するミホちゃんは、滝沢の手を逃れられるのか？　信じらンない戦法で今や全校生徒を味方につけようとしてる『若（わか）』に、姫（ヒメ）はどーやって対抗するのか？　そして、古い通路の入口を見つけたあたしの前に現れた人物とは？　ミホ救出作戦はカラぶっちゃったけど、闘志に火がついたコックリさん＋（プラス）オトシマエ＆空手部だってこのまま引きさがりっこないし、第二章をしめくくる次回はモーたいへんょっ。どーかお楽しみに～！



で、今回の大・大難問は、さすがの姫にも解けなかった謎。そう、コックリさんが滝沢邸でフォーカスしてきた抽象画に秘められた、財宝のありかを示す手がかりヨ。あたしがミゴト解いちゃったんだもんネ。ざまールック・アット！　でも、みんなは解けるかな？　てことで、問題は、

地下通路の入口はどこにあるか

でーす。まあ、せーぜーガンバッてみてヨ♡

CRUSADERS DIARY

ハーイ♡　チクリンでーす。あたしの大活躍をしっかり読んでくれたかなー。第２章もクライマックスをむかえ、みんなハラハラドキドキしているでしょうけど、続きは来月号まで待っていてね。単行本も出るしね。さて、今回は近ごろ大活躍で人気赤丸急上昇中のコックリさんと、悲惨な生いたちが同情をあつめているのかしら(？)、あたしたちの憎っくき敵、滝沢礼子さんにきたファンレターを紹介するねっ。

かっこいい！　やったー、やっとかっこよくなりましたね、コックリさん。以前からこいつは何かあるなと、にらんだ通りになりました。水谷のことだからコックリさんと対決するかもしれません。楽しみー。ところで話はかわりますが、コックリさんは姫が好きなよーですが、はっきりいってあわないと思います。絶対オトシマエがえーです。（広島県　ガロリイ　隊員No.82）

▼新潟県　大口小口くん(No.84)あーあー、コックリさん、カッコつけちゃってさっ





▲大阪府　末次寛久くん(No.85)チクリンなんて目じゃない！ってどういう意味？

今回は、コックリさんがとってもカッコよかった。思わずファンになってしまいそうです。（京都府　井上留理子　隊員No.83)

Ⓒそうそう、あたしもびーっくりしちゃった。あのコックリさんが、強いんだってね。水谷をやっつけるところ、あたしも見たかったなー。

ミス・ランドルフも捨てがたいが、やっぱり滝沢さんが１番カッコいいと思う。猫目で狡猾なところがよい!!　みんな、もっともおーえんしようぜ！（新潟県　タカミ　ダイ　裏隊員No.3）

目が好きだ。ろうそくの炎に妖しくゆれる滝沢礼子の神秘の魅力。今月で滝沢礼子が好きになってしまった。



▲兵庫県　Ｊ・Ｊ(No.86)またまた、コックリさん、カッコつけてるー

（静岡県　時田信彦くん　裏隊員No.４）

滝沢礼子は本当にかわいそうなキャラですね、でもますます好きになってしまいました。松枝先生！　黒点老師様！　もっと滝沢礼子の明るく笑っているシーンを出してください。ガンバレ礼子！（大分県　江本一実くん　裏隊員No.5）

Ⓒとっても悲しい少女時代をすごした滝沢礼子。そりゃ、あたしだって、かわいそうだなって思うわよ。でもへたな同情は禁物。彼女はあたしたちの敵だもん。

Tシャツ当選者

宮城県　鈴木利章さん
大阪府　末次寛久さん
沖縄県　稲嶺道子さん
京都府　井上留理子さん
新潟県　広瀬一憲さん

小栗まなみ

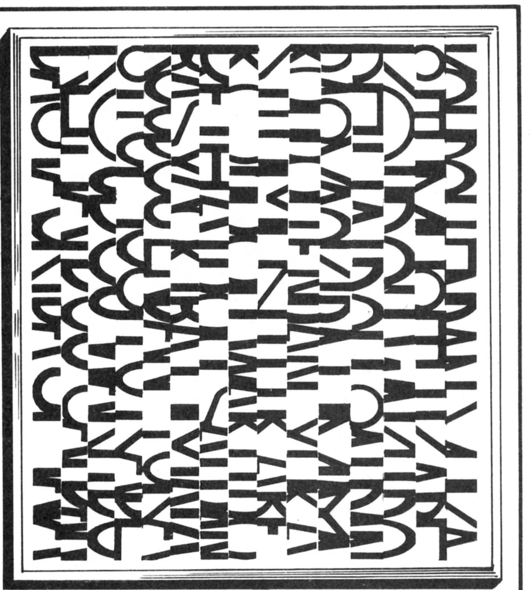
フッフッフ、見たか、あたしのスルドさ！ あの姫でさえわかんなかった謎を、あざやかに解いちゃったんだゾっと。……え、単なるグーゼンじゃないか、ですって？ そ、そりゃまあ、絵を写した写真がこうクシャクシャになってたからわかったんだけどサァ……。

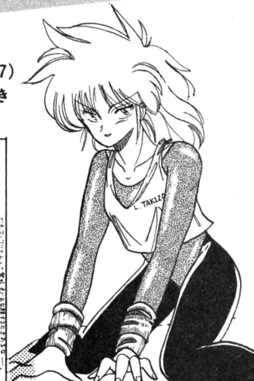
えーいっ、そんなにあたしのことバカにすんだったら、せっかくヒントあげようと思ったけど、ヤメタ、ヤメタ。あんたたちに解けるもんなら、勝手に考えて答えればいーでしょ、ったくもー。

もちろん、どんなふーにクシャクシャになってたかがカギ。でも、おせーたげないもんネ。べーだ！

あたしのことバカにしないファンだけに、別のヒントをソッと耳うちしちゃうネ。いーい？ ヒソヒソ……あたしがみっけたのは入口の場所でショ。てことはつまり、滝沢がいつか逃走に利用したアソコとか、今回出てきた例の場所も入口のひとつだから、絵の中にはトーゼン示されてるワケよ。そう、入口は1個きりじゃないのヨね。さあ、いくつあんのかな？ どれって決めなくていいから、隠されてるのをみーんな答えてくれればOKヨ。じゃ、バーイ♡

抽象画の写真





ミス・クルセイダーズ人気コンテスト情報

	名前	票数
1	小栗まなみ	28
2	乙島恵利	22
3	白雪和子	18
4	織倉美保	14
5	滝沢礼子	8
6	キャティ・フナダ	3



▲大阪府　吉田志津子ちゃん（No.18）また選んでしまった志津子ちゃん。かわいいんだもーん

▼広島県　ディーダッシュ（No.87）あたしたちがしゃべっている吹き出しを虫めがねで読んでね



▲新潟県　タカミ ダイ（裏No.3）滝沢礼子になんか負けないんだから。でもいいスタイル

今のままの滝沢礼子じゃ、同情の余地はないわっ。あたしはそう思います。

クルセイダーズも有名になりましたね。だってＮＥＣの広告に出てるではありませんか。ちょっとミホちゃんを見つけるのに苦労したけど。（群馬県山田進　隊員No.14）

Ⓒあたしは、このハガキを待っていました。そうなんです。あたしたちＢＰ先生が描いたＮＥＣの広告に出ているんですよ。見逃した人は、コンプティークのバックナンバーをさがしてね。



▲三重県　山下幸紀くん（No.56）ミスター・クルセイダーズの総出演なのであります

解答の募集。ということで、今回の問題は「地下通路の入口はどこにあるか」です。メ切は3月7日です。

正解者には、5名に春にピッタリコンプティーク特製Ｔシャツと現在製作中のBLACK POINT先生描くオリジナルイラストPHOTOをお送りしますので、ふるって解答してください。

また、このコーナーでは、みなさまから送られてきた感想、イラストなどを載せていきますので、よろしくお願いします。クルセイダーズ・コンテストもハガキのどこかに必ず書いてくださいね。

ハガキの送り先は、〒102東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル4F　コンプティーク編集部「聖エルザ・クルセイダーズＡＣＴ12」係まで。よろしくお願いします。

お詫び：じつは2月号で重大な間違いをしてしまいました。P121のＡＣＴ８はじっさいはＡＣＴ11になります。お詫びして訂正します。



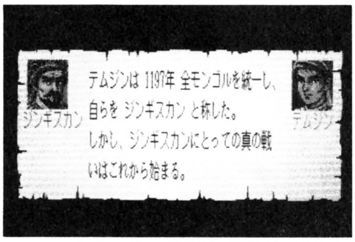
SCENE #2 蒼き狼と白き牝鹿

世界編に突入じゃあああ!!

さて、と。前回の第1部・モンゴル編に引き続き、今月は第2部の世界編にチャレンジする。ところで、この世界編をプレイする前に注意しておきたいことがふたつある。

①人材登用は慎重に行う
②後継者は必ずひとりは用意しておくということだ。

まず①の人材登用について説明すれば、これはモンゴル編にも当然あてはまる。とはいえ、今度のマップは広い。たとえば本国がヨーロッパにあるのに、日本で登用した人材が反乱を起こせば、ヘタをすれば命取り。まあ対策としては自分の能力に合わせた登用と、婚姻(こんいん)政策による反乱防止が重要なポイントだね。



▲第1部モンゴル編のラスト。さあ世界編が始まる!

②についていえば、質量ともにビッグな世界編のこと。多くの場合ジンギスカン一代での世界制覇は苦しい。どうしても後継者を用意することが必要になる。エッ!? 王子は全員将軍候補にしたって!? うーむ。すぐにオルドに直行しなさい!



▲4人モードでのプレイも捨てがたい味があるな



▲体力のおとろえが目立つ。まずはリハビリだな





お茶の水教授

本業そっちのけで、すっかり『ジンギスカン』にハマってしまった教授。このままでは社会復帰危し! との声も。嗚呼、残された家族がアワレ。家庭崩壊は時間の問題か!?



秋葉原助手

社会復帰など始めから問題にしていない怪人秋葉原助手の近況は大いそがし。SLG小劇場の座元にちゃっかり収まり、コンプ誌上いたるところに顔を出す目立ちよう。

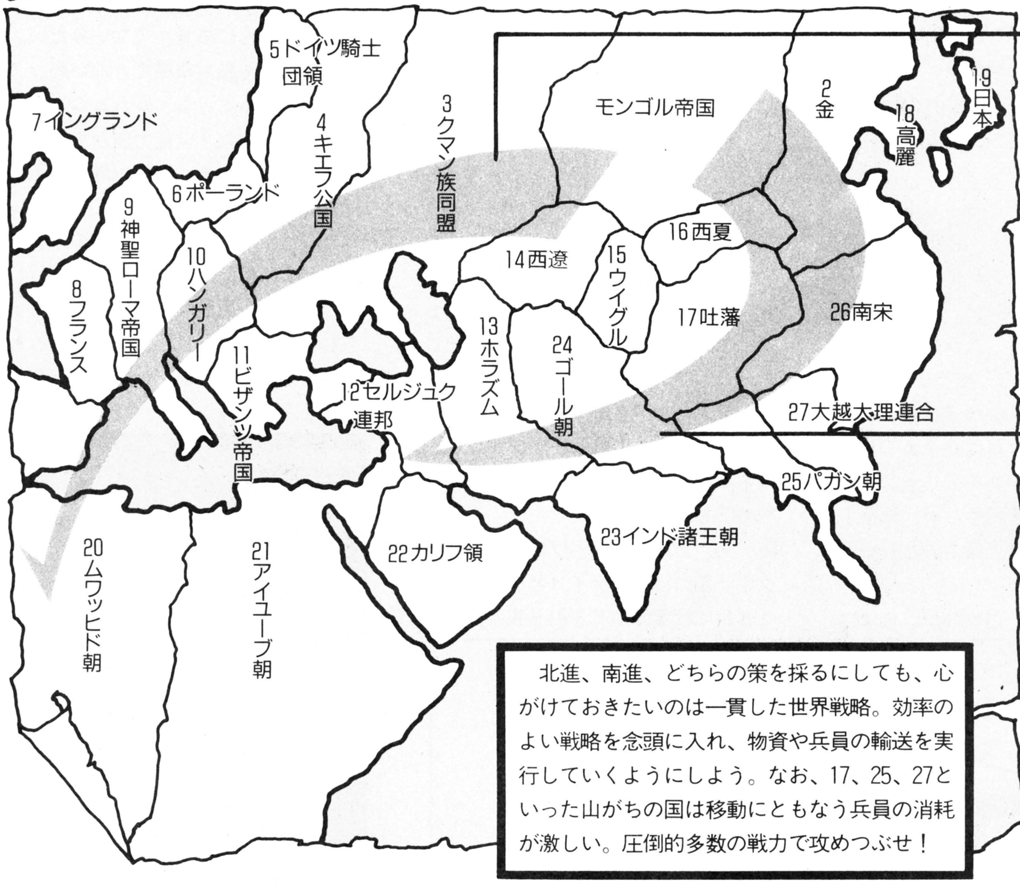


九段 南

あいかわらず秋葉原には2m以上近寄れないという九段南。単位めあてのSLG修業は当分のあいだ続きそう。クセの強い怪人ふたりを前に苦労する今日このごろです!

 ●光栄 ☎044-61-6861 ●PC8801シリーズ、PC9801シリーズ/9800円

世界征覇の野望が燃える！



北進策

3国クマン族同盟と、その周辺諸国攻略を皮切りに、ひと思いにヨーロッパをつこうという積極策。最終ゴールはアフリカを経て再びアジアへ。ちょうど東南アジア周辺になる予定だ。序盤中盤と攻略する国が少なく、疾風怒涛の進撃ができるメリットがあるが、そのツケもまた大きい!?

南進策

作戦としてはオーソドックスで、本命はむしろこちらのほうだろう。まずアジア全域を占領し、地盤を固めた上でヨーロッパおよびアフリカへ進出。12国セルジュク連邦あたりからどちらの経路をとるか迷うところだが、できればなるべく早いうちに国数が多いヨーロッパを征服したいもの。

北進、南進、どちらの策を採るにしても、心がけておきたいのは一貫した世界戦略。効率のよい戦略を念頭に入れ、物資や兵員の輸送を実行していくようにしよう。なお、17、25、27といった山がちの国は移動にともなう兵員の消耗が激しい。圧倒的多数の戦力で攻めつぶせ！

モンゴルを包囲する強敵たち



2 金

満州系女真族が建国。12世紀初頭、遼を滅ぼし北宋を降して、華北一帯に勢力を確立。南渡した南宋と揚子江をはさんでにらみ合った。が、やがて初期の尚武の気風を失い弱体化。ゲームでは、この国で得られる耶律楚材（やりつそざい）は最優秀の人材のひとり。



15 ウイグル

もともとはゴビ砂漠の北に住む遊牧民だったが、キルギス族に追われ、イラン系のオアシス都市国家を支配下に収める。この地は東西交通の要にあたることから次第に商業活動に従事するようになり、のちにはウイグル商人として名をはせた。



3 クマン族同盟

大陸中央部に広大な領土を占める3クマン族同盟は、国境を数多くの国々と接し、非常に攻められやすい。とはいえ、逆の意味で周囲の国に対してどこを攻めるか柔軟な戦略が可能といえる。人材としてはイーゴリ公はぜひ登用したい。



14 西遼

金に滅ぼされた遼の皇族耶律大石が建国した国家。この国も西夏、ウイグルと同様、東西交通の重要なポイントに位置し、長く強盛を誇った。なお西方ではこの国を黒契丹（カラキタイ）と称し、キタイの名称は中国の代名詞として考えられた。



16 西夏

10世紀末より中国の西方、オルドス部に独立した国家。チベット系タングート族が建国した小国だが、東西交通の要衝に位置していたため通行税など、常に豊富な財源を有していた。とはいえ小国の悲しさ、史実ではまっ先に征服されてしまった。



13 ホラズム

12世紀に栄えたイスラム国家。当時は東西交通が盛んで、ホラズムもその例にもれず貿易による数々の利潤を得、富強を誇った。が、13世紀に入ると外交上のトラブルからモンゴルと衝突。数次の戦いに敗れ、あっけなく滅んだ。

前途多難の世界編だぜ！

ここはお茶の水教授の研究室。うず高く積まれた本の山をぬうようにしてマシンが数台。その前にひとりの男のシルエットが……。下ぶくれの巨顔。両手にフロッピーをつめこんだ紙袋。うーむ、危ない。

秋葉原（以下㊙）　ども！　ボクが噂の秋葉原なんだよう！　今日は『蒼き狼』の世界編の誌上プレイをやるんだもんね。

お茶の水（以下㊟）　コラコラ、ワタシをさしおいていきなりやるなっての！　で、秋葉原君、スタンバイＯＫ？

㊙　フッフッフ。今日は途中までセーブしたフロッピーがあるのじゃ。ほんでもって、さっそく戦争じゃ、戦争！　今日は、いまは亡き九段南のとむらい合戦だもん！

九段南（以下㊒）　だ〜れがいまは亡き、ですって!?　（と南、魔霊退散のお守りを秋葉原の肉厚ほっぺにウリウリと押しつける）

㊙　ア、アツイ！　ほんの冗談だよう。あ、見て、南宋を征服しちゃったよう。

㊒　でも、秋ちゃんのジンギスカンもこれで60歳よねえ。念のために、と。な、何これ!?　体力がさんじゅうはちい!?　秋ちゃん、何やってたの!?

㊙　だって後継者が欲しかったんだもん。それに戦争だってやりたかったしさ……。ブチブチ。

㊒　で、オルドと戦争ばっかし!?

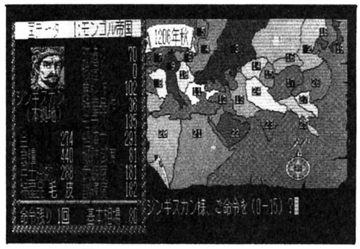
㊙　そ、オルドと戦争……、オワッ、南ちゃん！　せ、せんぬき攻撃だけはやめてちょーだい！

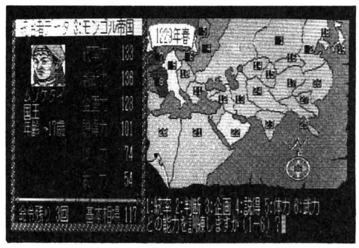
㊟　ノ、ノ、ノウ！　ブレイクブレイク！　暴力はイケナイ（とドサクサにまぎれて秋葉原の耳を引っ張る）。

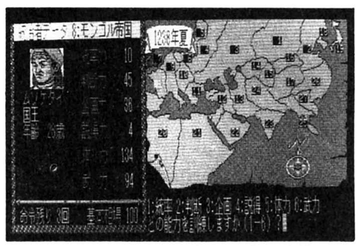
㊒　教授ゥ！　このコったら、先月の教訓、な〜んにも覚えてないみたい。このままじゃ私も卒業できないわ。

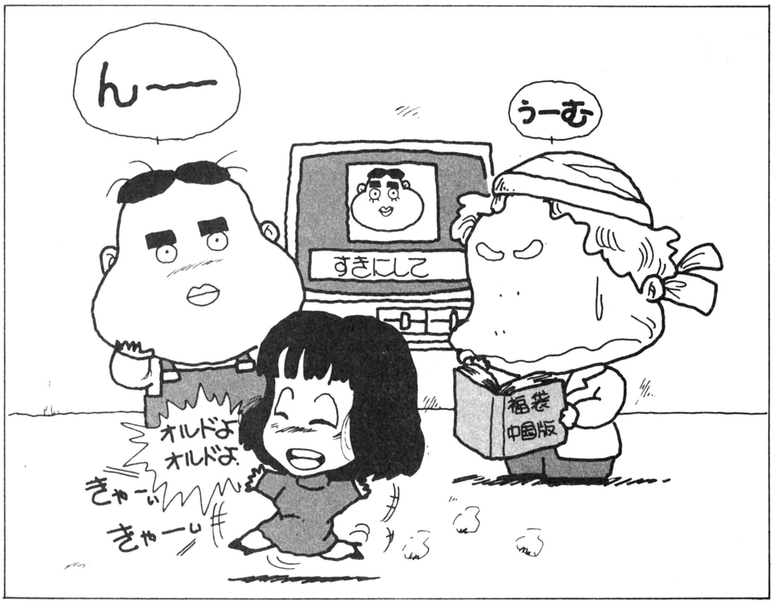
㊟　どおれっと。ム、ムムムム。南クン、緊急処方だ！　能力値が危険なまでに低下している。血縁以外の将軍候補は降格。属国からもすぐに召喚……、ウワッ、早く４のキー、訓練のカンフル剤、よく反乱が起きなかったな!?

㊙　ふんだ。反乱が起こったらリセットして別のフロッピーでプレイするもんね（と紙袋からドドッとデータディスクをぶちまける）。


▲現在3カ国を保有。お次は高麗か日本だな


▲これが後続者。名前がいまいちカッコ悪いなあ


▲残すところあと1カ国。心身ともに廃人寸前だ





少しマジメにジンギスカン！

■当時のヨーロッパの情勢は?

12世紀から13世紀にかけてのヨーロッパは、十字軍による東方遠征でわき返っていた。まあ、十字軍に侵略されたイスラム圏の国々には降ってわいたような災難だったろうけど、それまでのヨーロッパは内に向かいがちだったので、十字軍運動によって、内に蓄えられたエネルギーが一気に噴き出た感じだな。さて、ここで微妙な立場なのがビザンツ帝国。かのローマ帝国の伝統を受けつぎ、当時のキリスト教国の中ではもっとも進んだ国だったんだけど、野蛮な（と彼らには思えた）十字軍に巻きこまれて、気の毒に、1204年に滅亡してしまった。でもやがて再興が成り、15世紀まで細々と続いた。



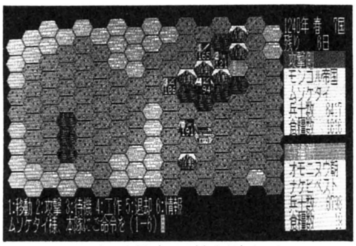
㊟ しえーっ！ お前はアホか!? まだ序盤だったからいいようなものの、中盤以降は反乱は命取りなんだよ。子供に姫がいるんだったら、８歳になるのを待って、将軍候補に嫁(とつ)がせたんさい。血縁になると反乱は防げるから。

㊙ 反乱は疫病(えきびょう)や暴風雨のようなイベントと同じようなものと思っていたよう。

㊟ ちがうって。疫病は運命、反乱が起きるのは自分が悪いの。自分が能力値をきちんと管理していないからなの。

㊒ 統率力なんかの能力値が低いと反乱が起きるんですよね。

㊟ そのとおり。こりゃ当分はジンギスカンをリハビリさせなきゃなあ……。



▲ラストバトル！ 兵糧攻めがうまく決まった



▲イングランドの姫。もっと早くお会いできれば



▲世界征覇もなったことだし、ここは助けてあげる？

コマンドQ&A



『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』では、コマンドの実行は統治者の能力値を消費することで行われる。つまり、文字どおり身をけずるようなもの。一流のゲーマーたるもの、ムダなコマンドを極力排し、また実行するコマンドの組み合せやタイミングに細心の注意を払わなくてはいけない。今回はそのＱ＆Ａということで、キミの理解度をチェックしてしまおう！

Q ゲームを始めて一番最初に実行しなければいけないコマンドは何でしょうか？ また、ゲーム序盤を勝ち抜くために心がける重要ポイントを教えてください。ボクはＳＬＧビギナーなのでヨロシク
（千葉県・木村正行）

A さて、ＳＬＧビギナーならば、ズバリ答えましょう。ワタシだったら、まず1175年春の第１回のコマンドは「商人」にするでしょう。これで特産品を売ったあと、第２回目は同じコマンドで兵士を雇う。第３回目のコマンドは、「割当」で生産人口を増やしてあげる。序盤で重要なのは、行きあたりばったりに戦争をすることより、自国を豊かにして今後の戦いに備えることだ。試しに実行してみて欲しいな。

Q 「訓練」コマンドについてお尋(たず)ねします。自分を訓練するときに、ウィンドウには６つの能力値が表示されますが、あえてランクをつけるとしたら、このうちどの能力が重要なのでしょうか？
（東京都・須原義明）

A うーむ。キミが「あえて」といい切る気もちもわかるが、基本的にはどの能力も重要なんだけどなあ。それでもまあ、どうしてもというんならワタシ個人の体験をお話しよう。ゲーマーのタイプとしては、ワタシはじっくり型。とくに「商人」コマンドを多用していた。となると能力値としては「判断力」の消耗が激しくなる。また戦争そのほかで「統率力」や「体力」はもっとも基本的な能力だといえるな。

Q 「オルド」コマンドは後継者づくりのためにぜひ必要なコマンドだと思いますが、オルドの姫の中には何回コマンドを実行しても、私をふる強情者がいます。能力値は低くないんですが……。
（埼玉県・多賀信一）

A キミのやるせない気もちはよくわかる。どうもこのゲーム、国ごとに強情な姫とそうでない姫がいるようだ。そこで今回はキミを慕(した)ってくれるやさしいお姫様を紹介しよう。モンゴル編では１国ボルテ、８国クラン姫なんかがおススメ。また世界編では、日本北条政子、南宋麗華姫、ウイグルクッパ姫、ビザンツ帝国テオドーラ姫、神聖ローマ帝国カトリーヌ姫など。ワタシの経験では以上だな。



少しマジメにジンギスカン！

■南宋ってどんな国だったの!?

ゲームではたかだか27カ国中の１国を占めるに過ぎない南宋だけれど、当時この国は世界の最先端を歩んでいた大国だ。人口、生産力ともほかの国々とは月とスッポン、中国正統王朝の名にふさわしい国だった。とはいえ、戦争には恐ろしく（!?）弱かった。国の方針として文官が軍人の上に立つ文治政策をとっていた上に、もともと中国では軍人はまともな人間がする仕事ではないと見られていたからね。でも、この国は後世に多くのものを残した。羅針盤、印刷術、朱子学など、中国史上のルネサンスといわれるだけあって文化面では大活躍。エッ、でもモンゴルの方が好きだって!? うーむ。



まず基本をしっかり押さえよう!

とまあ、そういうわけで、さすがの秋葉原クンも反省。以後は多少つっかえながらもフィニッシュまでもっていくことができた。ところで、始めにいったふたつのチェックポイントのうち、後継者づくりは世界編をプレイする上での大きな課題。ま、この点彼は後継者をワンサカつくってくれたけれど、ひとつだけ注意しよう。ウィンドウに表示される子供のリストは5人まで。このウィンドウがいっぱいだと、いくらオルドを実行しても子供は生まれず、骨折り損だからね。後継者以外の子供は、年齢に応じて将軍候補にしたり、嫁がせてあげたりしよう。

さて、それでは『蒼き狼』をしめくくる意味で、今後キミたちがプレイする上で必要になるチェックポイントを洗いだしてみよう。

①統治者の能力値管理に気をつける
②コマンドには重要なものとそうでないものがある。自分なりによく使うコマンドを抽出してみよう
③人材登用は慎重に行おう
④後継者は必ずひとりは用意しておこう――以上だ。あとのチェックは多かれ少なかれ、この4つの注意事項に関連したもの。また、戦闘モードでの具体的な戦術については下のコラムでだいたいのところはカバーできていることと思う。それではGO BATTLE!

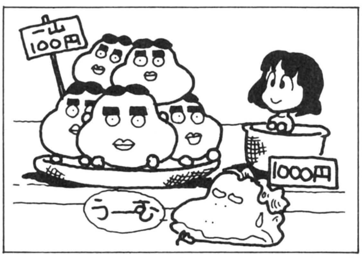


▲モンゴル編での勝利の瞬間。なつかしい写真だ

絶対役にたつ 戦闘手帳(BATTLE MANUAL)

1. 質より量が大切

戦場においてもっとも気になるのが「質と量」の問題。戦力がつりあってる微妙な場合はともかくとして、基本的には「質が問題にならないくらい、圧倒的多数の戦力で戦争を行う」ことをおススメしたい。敗戦は統治者の能力に深刻なダメージを与える。のるかそるかの戦いは、勝利のためには極力避けることが必要になる。



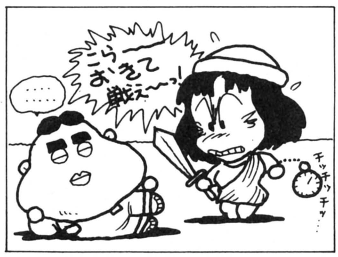
2. 編成は同一兵種で

ユニットの種類は全部で3種類。このうちどの兵種を選んでもいいが、部隊編成はなるべく同一兵種で行いたいもの。この方法のメリットは部隊をスタック(合流)しやすく、本隊の戦力が危険なまでに減少するのを防げるということだ。具体的な編成例としては、攻撃力と移動力に優れたオール騎馬隊の編成がベストだと思う。


▲割当コマンドで兵士配分を選ぶとこの画面になる

3. 兵糧攻めも基本だ

大戦力を保有している国は、それだけムリを重ねている場合が多い。とくに食糧支給が行われる春先などは、こうした国では兵糧が極端に不足する。情報をキャッチしたら、ためらわず戦端を開こう。兵力はもちろん敵より少なくてかまわない。この戦いの目的は、「時間を稼いで敵の兵糧を0にする」にあるのだから。逃げに徹しよう!





九段南のSLG情報局

ハイ、九段南です! 今月のウラ話は、いまノリにノッている秋ちゃんのお話。彼が初めてコンプ㊒を訪れたのは、いまから1年半くらい前のこと。ちょうど㊒がSLGゲーマーを募集していたときで、彼はその応募者だったってわけ。でも㊒がいくら話しかけてもボソボソ、クラ〜イ感じでうつむいてるの。

これじゃしょーがないって編集部の皆さん、サジを投げたんだけど、その中でただひとり「顔がオモシレーから入れよーよ」って主張したのが、H副編。何でも秋ちゃんの巨顔を見て、ふと魔がさしたんだって!? ちなみにH副編はゲテモノ好きで有名なのよね。PS:秋ちゃんの帽子のサイズは60ヨ!





▲これが世界征覇の画面。カラーでないのが残念!

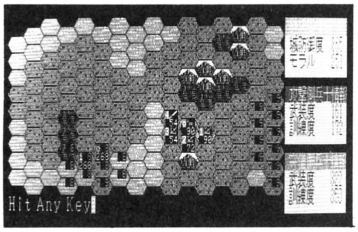


▲ということでお疲れさま。ゆっくり寝てくれ

いかに国を富まそうが、子供をいっぱいつくろうが、戦闘に勝たねば世界制覇はできぬのだ！

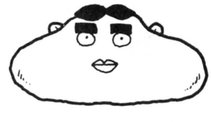
4. 最後まで希望をもて

戦闘用コマンドの中の作戦用コマンドを使用すると、ヘクス画面上に数字が表示される。これは隣接している国の番号で、援軍・退却など、兵力の移動は、この番号のヘクス上から行われる。敵に攻められたときなどは味方国が隣接していれば、援軍が期待できるわけだ。最後まで希望を捨てずに戦い抜こう！



▲作戦用のコマンドを上手に活用できれば一人前!

SLG通信



ども、最近はいそがしくなって、とうとう分身の術を覚えちゃったもんね！ そりでは、と。今月はお便りを3通紹介するのじゃ！ 最近のキミたちのお便りを見て思ったことは、How To Winや裏ワザにこだわらず、もっといろんな視野から書いて欲しいってことじゃ。失敗談もまた青春、なんですってば！

蒼き狼と白き牝鹿

まずは福井県の山上雄嗣クン。キミのお便りはタイミングの勝利！ なのじゃ。お便りの内容はごくごく単純、ハガキ1枚のペラペラ（ゴメンネ）だけれど、ま、いいか。さて、肝心の内容は「オルドに失敗しない法」というもので、オルドでサブコマンド（1.愛を語る 2.強引に口説く……etc ）を選択する前に、リターンキーを押して何度でもやり直しをする——というもの。そんでもって「身も心もあなたのものです」とお姫様がいってくれるまで、チャレンジなのだ！

ワタシの経験ではこの方法はコロンブスの玉子。ケッコー役にたったんだもんね。

蒼き狼と白き牝鹿

おつぎは足立区の近藤浩之クンのお便り。前のお便りとは対照的に、大学ノート7枚の超大作を送ってくれたよ。中でもボクが感心しちゃったのは、「略奪の効用について」と題する1章じゃ——略奪の利点は美女などが手に入ることだけではありません。もっと重大な利点は、知力50未満の武将の忠誠度をいちどにまとめて上昇させてしまうことです（中略）。

ということで、ゲーマーとしてはどうしても尻ごみしてしまう「略奪」コマンドの分野を切り開いてくれた。その心意気を買って、今月の秋葉原勲章はキミのものじゃ！

信長の野望・全国版

京都府の玉岡英人クンは『信長の野望・全国版』の必勝法について。彼の作戦は「1・99戦法」といって、

①部隊編成で本隊を1％、騎馬隊を99％にする

②敵隣国の領土が2カ国以上で、自軍と同兵力だったら、全力をあげ攻撃

③99％の騎馬隊を敵本隊に隣接させると、敵は危険を感じて撤退

④空になった自軍の本国には当然敵が攻めこむが、本国では本隊が1％しかいない！（敵も当然そうなる）

⑤あとは、1％の敵本隊を狙って攻め返す——というもの。どう、タメになったかい!?

おたより募集!

シミュレーション劇場では読者の皆さんのお便りをお待ちしてます。勝利、失敗、敗戦記を問わず、このコーナーをSLG大好き青少年のために解放したいのじゃ！ もちろん特情報には自動的に情報部員のポイントが与えられるからね。ヨロシク！

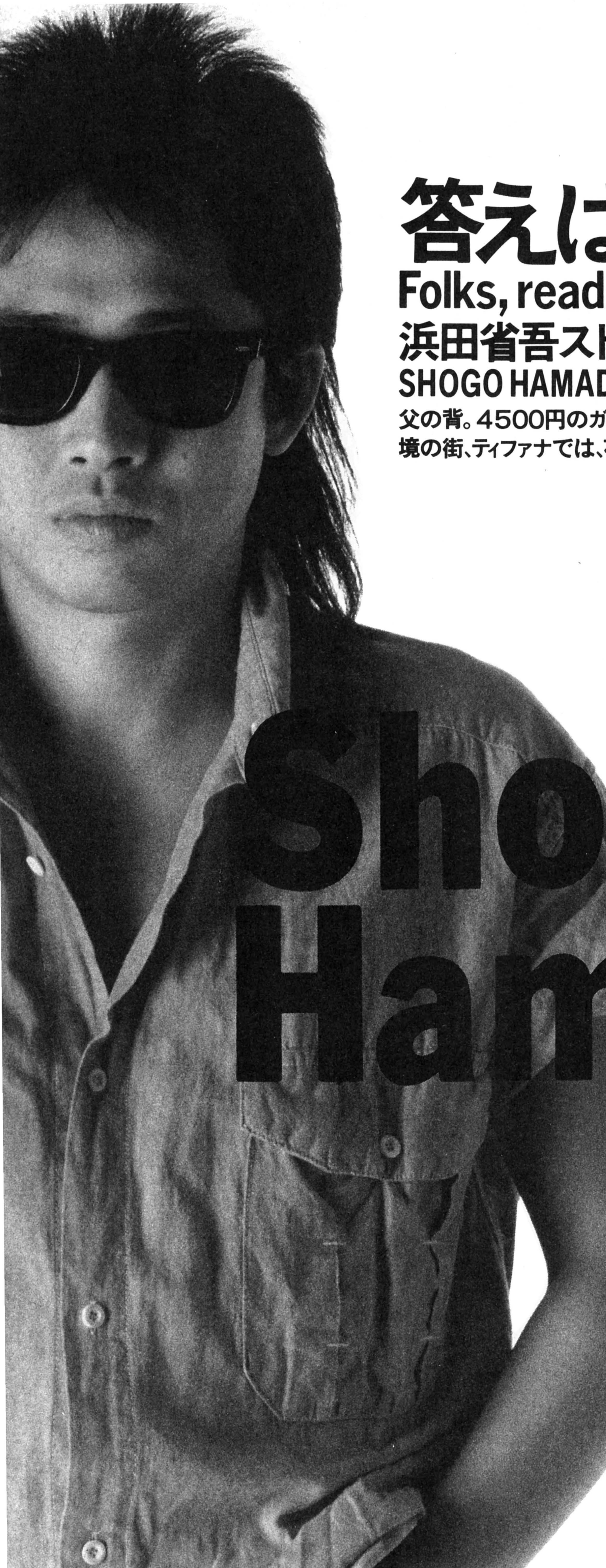


秋葉原助手のSLG大放談

南ちゃん、人の過去なんて放っておいてくれよう！ ボクの帽子のサイズは59！ まちがえちゃイヤだよう。

そりでは『蒼き狼』で、ボクが得意とする裏ワザ(!?)を紹介しちゃうぞ。世界編もそろそろ佳境にさしかかって、統治者の能力ももうボロボロ。これ以上やってらんないよう、となったら、後継者がいるのを確認したあと、すみやかに統治者に死んでもらうのだ。これを名づけて「使い古しはもうイヤ、これからは若いピチピチ統治者」作戦と呼んでしまおう。死地におもむかせる統治者には敬意を払って、合掌しようね。ということで……、イテッ!?（憤怒の形相のお茶の水教授、秋葉原にヘッドロック！）





答えは、ここにある。

Folks, read this and you will know

浜田省吾ストーリー［陽のあたる場所］

SHOGO HAMADA STORY "A PLACE IN THE SUN"

父の背。4500円のガットギター。オーディエンスの突きだす拳。そして国境の街、ティファナでは、花束を売る少女を。彼は見ていた。そして語った。

Shogo Hamada

Written by Hideki Taka

田家秀樹・著

予価1,200YEN 角川書店・刊

2月25日発売

New Album
"FATHER'S SON"
3/16 on sale.

Road&Sky

Information
SHOGO HAMADA
OFFICIAL FAN CLUB
"ROAD & SKY"
phone: 03(423)1727

パソコン通信でお話し！

コンプティーク＆EYENET

アイドル予備校

●ついにニューフェイス登場！　裕美ちゃんが加わってアイドル予備校の3人娘は今日も元気にネットワークしているぞ！　キミも乗り遅れるな！

ID QJA 021
麻井智恵子

　ほい、智恵ぴょんだぴょん。去年の暮れに忘年パーティー兼クリスマスイブ・パーティーをやったんだぴょん。行った人、よかったね。行けなかった人残念でした。

　さて、パーティー当日の智恵ぴょんはユーザーのみんなからプレゼントをいっぱいもらって、ニコニコしっぱなし。ゲームをやったり、街の中をぞろぞろ歩いたりして、とっても楽しかったそうな。

「EYENETの人たちって、みんな優しくて楽しい人ばかり」

とは智恵ぴょんの言葉。キミも早くそう言われるようになろう。努力次第で智恵ぴょんはキミのものだ。(拡大解釈しないように……)





▲智恵ぴょんが頭の上にのっけているのはなんでしょうか？　うーん、ハンカチだと思うのだが……



▼はじめまして～





▲いっしっし～、今日はとっても楽しかったのだ

▼T7が当たって、夢子ちゃんと握手して。うらやましい



ID QJA 026
北岡夢子

　いつも元気な、北岡〝お元気〟夢子です。夢子ちゃんの方も、クリスマスパーティーにおじゃましちゃいました。(実に楽しいクリスマスイブとクリスマスでした……片っP談)

　夢子ちゃんはファンの人たちといっしょに、ゲームをしたり、クイズをしたりして思いっきりはしゃいじゃったのでした。ファンの人たちと会うのはこれが初めてだった夢子ちゃん。緊張することなく立派に主役を演じてました。そして、クイズの賞品でT7が当たったり、夢子ちゃんと2人きりで記念写真をとったりと、おいしい企画が満載！　さすがに飲み放題食べ放題というわけにはいかなかったけど、とっても楽しいパーティーでした。

NEW FACE

ID QJA 023
工藤裕美



裕美ちゃんの顔を見て、んっ？ なんて思った人はスルドイ。昨年7～8月にO.A.された〝明治乳業のむゼリージュネス″のCFに出演してたコだからね。

「この世界に入るきっかけは、昨年の第2回ライオン健康プリンセスコンテスト（応募者80,151人）で準プリンセスに選ばれたこと」

と裕美ちゃん。本人は「スチュワーデスになりたかった」のをお母さんが内緒で応募していて、一次合格の通知が届いて裕美ちゃんはビックリ。ついでにお母さんも応募したことを忘れていて、これまたビックリ。

「それでもせっかく合格したんだからなりゆきにまかせてがんばろうと思いました」

結果、見事準グランプリを獲得。現在の事務所（渡辺プロ）にスカウトされたってわけだ。もちろん、お母さんは大賛成。お父さんも、「お母さん以上に応援してくれる」とかで、家族のバックアップ態勢もバッチリ！ つーことだね。

裕美ちゃんはスポーツ万能。とくに水泳、水球、スキューバダイビングとマリンスポーツはバッチリ。現在スポーツで鍛えた体で猛レッスン中。

「歌とバレエのレッスンを週2回、計4回ずつやってます」

将来は

「斉藤由貴さんのように、芝居も歌もできるようになりたい」

大型アイドルの誕生の日は近い！





裕美ちゃんのミニ・データバンク

●本名…工藤裕美 ●生年月日…昭和48年8月8日 ●出身地…神奈川県厚木市 ●サイズ…身長160cm、体重45kg、バスト78cm、ウエスト60cm、ヒップ？cm、足の大きさ24cm ●血液型…B型 ●趣味…水球、水泳、ローラースケート、スキューバダイビング ●家族構成…父、母、妹 ●どんな性格？…ボーッとしている ●自分の体の好きなところ…目 ●好きな食べもの…肉、フルーツ ●尊敬する人…斉藤由貴 ●理想の男のコ…なんでもできるひと ●旅行したい国…オーストラリア ●大切なもの…母からもらったネックレス ●愛読書…推理小説（とくに赤川次郎さんのもの）●弾ける楽器…ピアノを少し ●結婚は何歳のときにしたい？…23～25歳

EYENETでおしゃべりしよう！

パソコン通信でアイドル候補とお話して、彼女たちをよりビッグにしていこう。アイドル予備校はそんな楽しい企画です。現在の在校生は、麻井智恵子、北岡夢子、そしてニューフェイスの工藤裕美ちゃんが加わって、総勢3名。

EYENETのボードには、3人からのナマのメッセージが書きこまれていて、キミがメッセージを送れば、ちゃーんと返事がかえってくるのです。仕事や趣味のこと、友だちのこと、そして、彼女たちの悩みや日常など、パソコン通信ならではの双方向コミュニケーションが楽しめてしまうのだ。くわしくは官製ハガキに①住所②氏名③年齢④応援メッセージご書いて、下記まで。

〒162 東京都新宿区河田町3－1 フジテレビ第3別館
EYENET「コンプティーク・アイドル予備校」係
☎03－358－0591へ。



ボクたちパソコン通信坊

Networkers' Talk



いかん！　そろそろ回線を切らねば、と思いつつもネットしてしまう今日このごろ。よーく考えてみたら、昔からそうだったっけ！　よし、こーなったらとことんネットしてやる!?

PC-VANでエキサイト！

ＰＣ－ＶＡＮの中に「熱狂！　プロレス通信」ってＳＩＧがあって、こいつは興奮するぜ。

このＳＩＧの特徴は“反則行為が許されること”。ＳＩＧの説明のところには「普通のＳＩＧは他人に不快感を与える発言は良識に従って自制するよう求められていますが、ここでは思いっきり自己主張してください。めいっぱいプロレス（＝論戦）してください。そうです。みなさんは覆面レスラーなのです」なんて書いてあって、思わずその気になってしまうのだ。

でも、「とはいっても『あまりにも目に余る反則行為』にはＳＩＧオペからレフリーチェックや永久追放があるかもね」という一文がちゃんとあって、凶器攻撃などは見逃してはくれないのだ。やっぱりパソコン通信は良識を持って楽しみましょうね。

BOARD WATCHING

コンプティークでもBBSをやろう



「いろんなネットに遊びに行ってますけど、なかなか気に入ったところが見つかりません。とくにゲームに関しての情報が充実したネットというのはなかなかないもんですね。みんな勝手に質問ばかり書きこんじゃって、だれもそれに答えない。そういうぼくも質問を書きこむだけの口だけど。

そこで思いついたのがコンプティークのＢＢＳ。だってクロちゃんや山下先生、デイヴ菅原さんなどのそうそうたる「ゲームの達人」(同名の小説読んだけど、はっきり言っておもしろくなかった……）がいるじゃないですか。もちろんゲームの必勝法の他にも新作情報だとか、ソフトハウスの人のインタビューだとかもあるといいな。そうだよ、もうやるっきゃない。期待してますよ」

（東京都・大村雅俊）

やります！　と宣言できないところがつらいところだけど、とにかくやろう！　というわけで、どうせやるなら読者のみんなの意見をいろいろと取り入れたＢＢＳにしたい。ゲームの情報やアイドルの情報（コンプティーク版アイドル予備校なんてのをやったりして……）はもちろんだけど、それ以外にもいろいろおもしろいコーナーを作りたいよね。読者が交代でＳＹＳＯＰやるっていうのも楽しそうだし、もちろんオンラインゲームなんかもあるといいね……。

「コンプティークって、ＢＢＳやるやるって言ってて、なかなか始まりませんね。ずーっと待ってるんですけど。もしやるんならＳＹＳＯＰでもなんでもやりますよ。もちろん電話代はコンプティークで払ってくれなきゃいやだけど……」

というキツーイお便り（栃木県の中川悟クン、ありがと）ももらってます。みんなも、こんなＢＢＳにしたい、してほしい、という意見があったら遠慮なくメールちょうだい。みんなの意見を反映して楽しいＢＢＳを作るゾ！

わっつまん'S レポート

ども、わっつまんです。この前は電話番号を書き忘れてすんませんでした。それで、今回はIKU-NETというのに行ってきました。

☎078-642-3609（兵庫県）／1回線／入会金無料／入会制限―冗談のわかる人／300、1200ボー／N81XN／入会方法―電子メール、電話で確認／ゲストIDはIKU199、ゲストパスワードはIKUです。

なんといってもここのIDのもらい方がおもしろい！　シスオペさんにメール送ってからボードにおもしろいことを書くんです。そして、点数が3点くらいたまったらIDをもらえます。その他、ゲームもあるんですが、これがけっこうおもしろいんですよ。アクセスする価値はありますよ。

それから、大阪のあんみつ姫さん。NET開局するって言ってたけど、この本読んでたら、コンプティークに紹介記事を書いて送ってください。こんなことを書いてもいいんでしょうか。よければ載せてください」

こら、奈良のわっつまん、誌面を私物化しちゃいかんぞ！　でも、ま、いいか。なにを隠そう、通信坊の片っP！　も、ちょっと前にIKU-NETにアクセスしてみたんだ。でも、悲しいかな、おもろいことが書けなくてIDをもらう前に挫折してしまったんだよ。あーっ、暗い過去を読者に知られてしまった。というわけで、わっつまん、その責任をとってもっとマメにレポートするように！　大阪のあんみつ姫さんもよろしくね。



ファズの 大好き!BBS



第7回 不毛なる泥沼的BBSでのケンカ

書き言葉のケンカはやめよう！　言葉でコミュニケーションするのが通信の楽しみなんだからさ……

BBSでは、目下のところ書き言葉という手段でコミュニケーションを図るシステムになっている。将来、TV電話のように顔が見えたり、または音声を保存できたりするようになるかもしれないけどね。

●

この、まだまだ未熟な手段である「書き言葉」を、しかも私たちのような未熟者が使うのである。別にそんなつもりで書いたんではないのに…みたいな誤解が生じるのは至極当然！　で、あるにもかかわらず、なにをかん違いしたのか、自分の書きこみを誤解してとったからといって激怒したり涙ぐんで落ちこんだりするヤツがいる。これは非常にばかばかしいことで、だったら自分は他人の書きこみを完ぺきに理解しているかどうか考えてみればよい。

と、いっても「あぁーいえばこーいう式の水かけ論」ほどボードが熱くなるものもない。みんなが興奮して、あーだこーだ勝手なことを言い合って、様子を知らない人はいきなりUNREADが50！とかで、びっくりしてしまう。ここはやっぱり、どこかに冷静な自分を置いておきつつも、それなりに興奮して、この水かけ論を楽しんでしまうのが一番なんではないだろうか。そうすれば、それほど傷つくわけでもないし、必要以上に傷つけることにもならないのではないかな？

こういう喧嘩が始まって、ヤなことが3つある。

1つは、SIGOPみたいな存在の人がシャシャリ出てきて、「まぁまぁ」をやってしまうこと。これはSYOHEIさんもおっしゃってたっけ。この「まぁまぁ」をやられてしまうと、何だか、みぃんなガッカリしてしまう。

2つ目は、ケンカの張本人みたいな人がいきなり「謹慎します」宣言をしてしまうこと。ったく！　甘えてるんじゃぁないよっ。「謹慎」とか「ID取り消ししてください」とか。これがケンカの真っ最中は平気で言葉の暴力をガンガンやってた同じ人間なんだから。ふざけてるとしか思えない。

3つ目は、都合の悪くなった書きこみをキャンセルしてしまうヤツ。これ、本当に頭くるんだよね。これって卑怯じゃん？　自分の書いたものには責任を持つべきでしょっ。たとえそれから考えが変わったとしても変わったことを書きこめばいいんであってキャンセルしてしまうことはないはず。

●

日常の生活における争いごとでも、なかなか面倒なもの。まして顔を見てその表情やそぶりから本心をくみ取ることもできないボードでの争い。「とにかく相手をへこましてやれ」的な考えばかりで言葉の暴力を行っていると、キャンセルしようが、SIGOPが「まぁまぁ」やろうが「謹慎」しようが、嫌な（自分にとっても）思い出になって。下手をするとパソ通自体やめてしまう、みたいな不幸な結果に終わってしまうことにもなりかねない。チャットでの喧嘩なら即座にフォローを入れられるから、まだ救いはあるんだけどね。

書き言葉だけ、という特殊な環境の中、ああだこうだ、コミュニケーションを図ろうとテクニックを駆使する。この魅力にとりつかれた私たちだからこそ、一歩退いた視点を持つ自分を作る必要があるんではないのかな？



小川範子ちゃん OLDJ

おっこらせ日記のパソコン通信版だ

●歌にドラマに大活躍の小川範子ちゃんがEYENETでパソコン通信にチャレンジ！



去年のクリスマス（金曜日！）にEYENETで小川範子ちゃんのOLDJをやったんだぜ。知ってた？　もちろん知ってたよね。コンプティークの読者ならあたりまえだよね。智恵子、夢子、ゆうゆに続いて、ついに範子ちゃんの登場だーい！

当日の範子ちゃんは黒い服でドレスアップして、うん、大人っぽい。この日は範子ちゃんの記念すべき日で、初めてのミニアルバム『涙をたばねて』の発売、ドラマ『金八先生スペシャル』の放映、そして、パソコン初体験の日







と、いいことずくめだったのだ。最初はややとまどい気味だったけど、そこはそれさすがの範子ちゃん、10分もたつともうすっかりパソコン通信にはまってしまったのだ。途中でファンクラブの会長さんが乱入したりして、現場は大にぎわい。もちろんOLDJの方も思いっきし（範子ちょう）盛りあがったよ！

以下、当日の書きこみから少し抜粋してみましょう。

「私はいまドコにいるでしょう？
次の3つのうちから選んでください。
1：東京タワーの中
2：お風呂の中（想像しちゃダメですよ、エッヘッヘ）
3：秋葉原の電機屋さんの店先
さー、どれでしょう？　分かったひとは答えを送ってください」

「もし、ラーメン屋さんで、ここが美味しい！　というトコがあれば教えてくんろ！」

「クリスマスもお仕事お疲れさまです。パソコン初めてやったんですけど、おもしろいんですね。私のほしいもの、パソコンになりました」

「(パソコン通信って)とってもおもしろいですね。電話なんかよりイイですねー。またまた、ぜひやりたいです」……などなど。またやろうね！　範子ちゃん！！！！！

（この日のOLDJの内容はEYENETの『スタジオEYE』Bスタに収録されています。見逃した人はすぐ見に行くように！）



元祖

福袋
FUKUBUKUROナノダ



うおおお――っ春が近いぞ！

Hな春が!!

Hソフト編

ブラインドの向こうにHな美女が!!

少女伝説

楽し〜い、ドラキュラものでーす♡

Little PRINCESS

Hコミック編

HC界BIG3！ どど〜んと来たぞい

大日本ウヒョヒョ読書新聞

パソコンソフト編

お待ちかね！麻雀ゲームの真打ち登場

ぎゅわんぶらあ自己中心派2



新企画登場だいっ!!

★描きおろし美少女図鑑

トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶

Hソフト編

カルナバルからの手紙PARTⅡ
少女伝説

パチスロ感覚で気軽に挑戦できて、しかもゴホウビがHとくれば、そりゃヤル気も沸いてくるぜ！　やっぱ賭け事は単純なほど燃えるもんだ。さぁ今夜もフィーバーフィーバー！



▲始まり始まり〜。タイトル画面だ

ルールは簡単。５つのスロットをうまく組み合わせてポイントをかせぎ、ブラインドの向こうに隠された悩ましい少女の姿をスッキリ、クッキリさせてやろうというワケだ。ところがどっこい、これがなかなか合わないんだよなぁ。最初の持ち点が10点。50点になれば全開になるんだけど、その道はキビシイ！ ラクしてHは楽しめないということだ。それでもどうしても見たいならば、ユーザー登録ハガキに“隠しコマンド希望”と書いてメーカーさんに送付すること。大もうけの裏ワザを教えてくれる。なんて親切なんだろう。

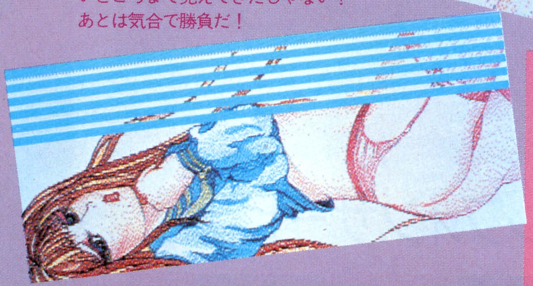

▲女の子の顔が見事そろってくれれば、上のジャマなブラインドがきれいに消えてくれるんだけど……。ちなみにこのブラインドは偏光フィルムじゃないから顔を横にして見たって効果はないよ〜ん


▲ヤッホ〜イ！ 一発逆転フィーバーで、このような大胆なシーンを見ることができるんだぞ〜

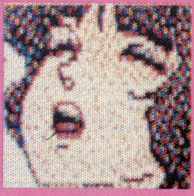
▼うっとおしい！　カンジンなアソコがわかんないじゃないか！　てな感じでついつい熱くなってしまう



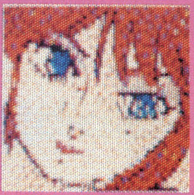
▼おーっ！　けっこういいところまで見えてきたじゃない？ あとは気合で勝負だ！



スロットマシンギャルズ

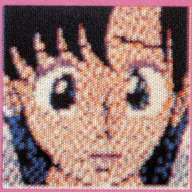

▲５つそろえば勝ちだぜ

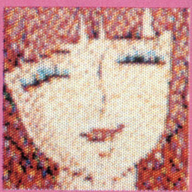

▲タイミングの問題だ！


▲この娘ラッキーガール


▲緑のヘアーが目立つね


▲この娘もそろえやすそう


▲悲しい顔してるなぁ

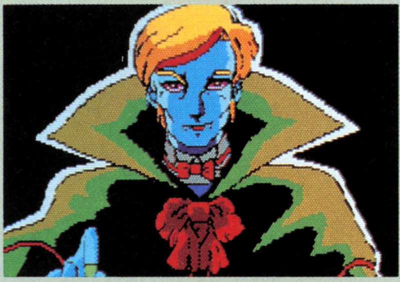

▲キミも最後に笑えるか

摩訶不思議アドベンチャー
Little PRINCESS

ちょっとエッチで可愛くて、とっても不思議なアドベンチャーゲームの登場――なんのこっちゃと思うかもしれないけど、摩訶不思議なハマリ方をしてしまうんだなコレが


▲この娘が、美樹ちゃんデース！ある日曜日のデートです

悪いドラキュラに連れ去られてしまった恋人の美樹ちゃんを助けるためにあなたはドラキュラを捜し出し、そして倒すのです――幼児用絵本にも登場しないような単純明快なストーリーに、ゲームの世界でも最も難解とされるカナ入力コマンド型アドベンチャーの組み合わせ。これが、このソフトの魔訶不思議な世界を構成しているわけやね。そして、何の前戯もなく、襲えばイキナリ大股開きになってくれる女の子の登場によって、ますますゲームは奥深～く奇妙な世界に浸入していく。まあひらたく言ってマジメに考えることなく、自分の好奇心だけをたよりに、ヤリたいことをヤッてしまえば、案外先に進めてしまうかも……。コマンドの入力はシンプルなものを心がけておけばＯＫ。動詞＋目的語がパターンである。そして途中で登場する女の子には、いつも細心の思いやりをかけながら大胆に行動すること。たまには失敗もあるけどヤッたモンが得になるんだからサ。


▲血を吸ってるクセに顔色が悪くねぇかコイツ


◀「きゃーきゃー、うれしー」だって。ボクもうれしい


▶「ぼうや、いらっしゃい」ワナでもイッてしまいそう


◀裸になって死んでくれたサービス満点のオネエさん

JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦（つるはしげきひこ）の オナニー放談



初心者はまず P215を参照せよ

禁 高段者しか読むべからず

姫宮めぐみが星真琴になったり水原ゆう紀が星川ミグになったり、ちょっと目を離すとすぐ脈絡のない改名をしてしまうのがビデオギャル。ＪＯＴの常連だった“高井麻巳子もどき”の藤崎美都も、いきなり瀧口裕美とかいうゴツい名前で再デビューしてしまった。なんでも藤崎美都という同姓同名の女の子が本当にいて、自宅にいたずら電話がかかってきたりイヤガラセをうけたりしたんだそーだ。で、ビデギャル美都のところにカタギの美都の親から、「たのむから改名してくれ」と泣きの電話が入った、というのが改名の理由である。うむ、よい話ではないか、久々に心あたたまる話を聞いて、吊端はついついイチモツもあたたまってしまったものである。目とイチモツから涙がドーッとあふれ出るのを、一体誰が止められようぞ。諸君も藤崎美都でビシバシせんずりこいて、心やさしき大人になりたまえ。

さて今月は悩める受験生からの手紙が来たのでそれを紹介してみたい。「尊敬する吊端名人、僕は高校の受験勉強に励んでいますが、最近えんぴつを持とうとするとなぜかナニを持ってしまいます。そして持つと上下にコスコスし、射精するまで止まりません。オナニーは１日２回まで、と去年の今ごろ強く強く誓ったのに５回も６回もやってしまいます。ああ、このままでは僕の人生は狂ってしまう!! 名人は受験の頃どうやって欲望と闘ったのでしょうか。ぜひお教えください。(横浜・たぬき)」

吊端は欲望が強いのではなく、本能に忠実なだけである。したがって欲望と闘ったことはこれまでに１回もないっ!!!!


◀「007コレクター」(学園社)岡崎真理。やらしいでおます


◀「欲情夢…」(ホットハウス)横須賀真理亜。迫力ありまんなー

●小女伝説／NEW SYSTEM HOUSE OH！／☎075-502-2972／88シリーズ(5″2D)、98シリーズ(5″2HD・2DD)／6800円
●Little PRINCESS／チャンピオンソフト／☎06-365-9900／MSX 2(3.5″2DD)／4800円

年末に出た



四位が真倉まいな「はずみ感度100」、五位がもりやねこ「マーメイドキッス」。とこのBEST5で、文字どおり作家の人気もBEST5だと思う。やっぱりね、という感はぬぐえない。

そこで先月号のチャート（いつものように東京・新宿のまんがの殿堂、まんがの森 ☎03・341・0921〉のチャートを大山が独自にセレクトしたもの）の解説に入ろう。

一位が同率で戯遊群「㊥研の越中くん」とわたなべわたる「ドッキン♡美奈子先生③」。まさに人気は伯仲しております。「㊥研～」は、「いつみセンセーション」ほど、長まわしのHシーンはないが、いつもながら大胆、精緻なタッチと効果音がエグイ。「ドッキン♡美奈子先生！③」もいつもながらホーマン美奈子体型がHだぜ。

そして、先月のチャートに入って今月、絶対登場するのが（この原稿をかいている段階で、まだ今月のチャートがわかんないの）、真倉まいな「はずみ偏差値100」、こいつがまたHなんだわ。う～～H。

そんでもって、中総もも「綾ちゃんと魔法のDOKI-DOKI」、これもH。猫島礼「レプリキャットin theヌガー」。H作品は巻末の一編だけだが、本編のキャラが魅力的。てことで、また来月。





▶真倉まいな「はずみ偏差値100」松文館 800円 「サウルス君、ハイ！」「入浴ちゃんぷ娘」「喪服のパニック」「むきたてゆでたまご」「夏はやっぱりプールだぜ！」「裏窓のARIA」など全10編。個人的に彼のキャラを少女隊のミホやトモに重ねているいけないワタシ



▲中総もも「綾ちゃんと魔法のDOKI-DOKI」日本出版社 Hの短編全12編!!



◀猫島礼「レプリキャットin the ヌガー」日本出版社 HCではないがキャラかわゆし

なにはなくとも一家に一冊！



我がコンプティーク編集部福袋班の英知を結集した別冊「ちょっとエッチな福袋2」（富士見書房刊）をキミはもう見たか!? 文豪にしてH大人、団鬼六先生監修による87年度HC大賞及び永遠のベストセラー40、さらにJOT特別版、87年度オナペットトップーの発表、もりやねこ、わたなべわたる、海野やよい、阿宮美亜、雨宮じゅん先生方のインタビュー、アッと驚くジグソー福袋など、とにかくスゴイゼ!!

読者広場 いこい



▲大阪府枚方市のPN、えびす7MSのイラスト。はたしてその真意は？

えびす7からのお便りは、ハガキにただ上のイラストのみ。コピーが「体力で勝負!!」……しかしこのキャバキャバしたねーちゃんには、ただならぬ悲惨な雰囲気がただよっている。えびす7君！体だけは大事にしろよ。

大日本ウヒョヒョ読書新聞

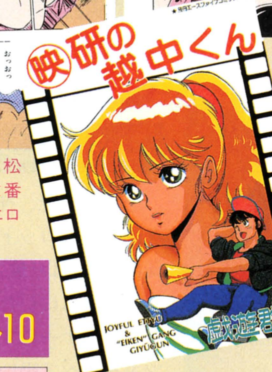
ふー、それにしても世にHの種は尽きるまじのことよ。エイズも「危険な話」も地震も地上げも円高も「帝都物語」も一切、関係なし!! 別冊「福袋」買えよ!

●編集●
コンプティーク福袋班
●主筆●
大山平八郎

BIG3







▲戯遊群「㊥研の越中くん」松文館 980円　シリーズ10編と番外2編。番外では「正しいエロマンガの描き方」も

年末、HCをしこたま買いこんでこたつに入り、じっくり読書にふける大山であった。大みそかも、「朝まで討論会」を徹夜で鑑賞し、議論のすれ違いとはかくなるものかと、HCをめくりまくるのであった。

年末にドカンと出た「ちょっとエッチな福袋」(富士見書房)のHCの部、巻頭には、団鬼六先生監修の87年度HC大賞が発表されておる。去年のHC界をふかんするには、米沢嘉博氏の総論「混沌の中のサバイバルゲーム!!」とともに、重要な資料となるであろう。

HC大賞は、去年度の本コーナーのチャートを全チェックし、読者投票を正確にトレースしたものである。一位は、わずか一票差で森山塔の「あとは寝るだけ」(フランス書院)。超ベストセラー「よい子の性教育」(松文館)を中心に、森山塔の代表作を集めたものだから、よくないわけがない。(ところで、スピリッツ誌で連載の「きわめてかもしだ」は、かなりいい。みやすのんきとはまた別の皮のムケ方をしてると思う。学園ラブコメの新機軸を期待である。あの方向で一皮むけて一花咲かせてくれて、HCの希望の星になって欲しい!)

でおしくも一票差がわたなべわたる「ドッキン♡美奈子先生!」。これは②も含めると、当然ダントツ一位になる。三位が戯遊群「いつみセンセーション②」、



▼わたなべわたる「ドッキン♡美奈子先生!③」白夜書房　シリーズchapter8〜11と「真美子の熱い日」(前後編)、「脳須笛羅塔先生の美術のお時間!」「さよならの贈り物」と全7編。



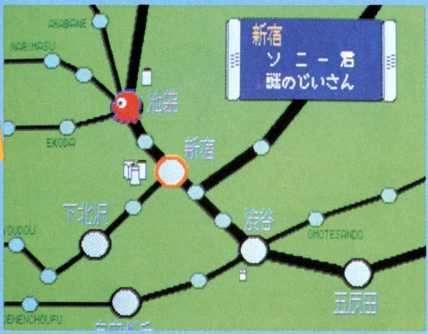
H・COMIC 試みのベスト10

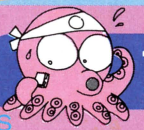
	書名/著者名/発行所
1	マーメイドジャンクション 唯登詩樹　白夜書房
2	HI−SIDE1 L・ライム　白夜書房
3	みんな元気かい 阿乱霊　久保書店
4	燃える女さっちゃん 緑沢みゆき　久保書店
5	ぱじゃまパーティ もりやねこ　白夜書房
6	ティータイム 森林林檎 他　白夜書房
7	いつかどこかで 計奈恵　笠倉出版
8	ラブカウンセリング かおる　東京三世社
9	ドッキン美奈子先生!3 わたなべわたる　白夜書房
10	パンプキン22 わたなべわたる他　白夜書房

ぎゅわんぶらあ
自己中心派2

タコ討伐戦 必勝パートナー選び

総勢24人の雀豪たちが、東京の雀荘制覇を賭けて争う『タコ討伐戦』は、『タコ側』『アンチタコ側』に分かれて戦うタッグマッチ方式。攻略のポイントは、ズバリ、パートナー選びにあり！





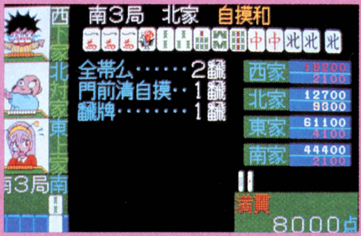
アンチタコ攻略

池袋

VS 貧乏おやじ　クリス チーネM

WITH バッドハンド氏





▲必殺チャンタ！ いいパートナーだぜ！

このメンツにバッドハンド氏（自模山(つもやま)　真二(まつふたつ)）が加われば、彼のバッドパワーが、必ず開花することだろう。ただし、字一色、国士などの役満手にキミが振り込んでしまってはな〜んにもならない。打牌は慎重にすること！

新宿

VS ソニーくん　謎のじいさん

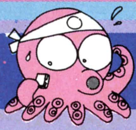
WITH タコ宮内





▲チックリ、ポックリとよく鳴いてくれる

注意すべきは、ソニーくんである。そこでパートナーには、タコ宮内を選ぶ。彼のワケのわからぬ鳴きが、ソニーくんの機動力を狂わし、翻弄するはずなのだ。



タコ攻略

下北沢

VS 森田　バッドハンド

WITH 中島ハコ



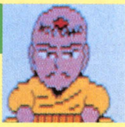


▲敵を気にせず、自分の手作りに集中！

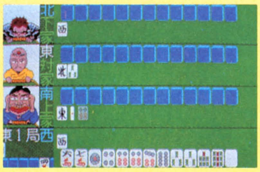
恐ろしいのは、バッドハンド氏の一発逆転の大物手。ハコのチャンタパワーでクズ牌ツモの確率を下げよう。

要注意キャラ攻略法

ゴッドハンド氏



恐怖の一発、神のツモを連発するゴッドハンド氏は、やっぱり最強最悪の雀士。もし彼が相手チームにいたら、キミは迷わず金蔵をパートナーにするべきだ。金蔵が、彼のツキをすべて吸いとってくれることだろう。そうなればキミは、かなり自由に手作りを進められる。また、金蔵は配牌時にテンパイしてることも多いからゴッドハンド氏はオリ打ちをしてくれるかも。



▲でた！ 金蔵のバカヅキ。こうなればゴッドハンド氏は恐くない

金　蔵



金蔵も敵にまわしたくない雀士のひとりだ。彼が相手チームにいた場合は、ソニーくんをパートナーに指名しよう。金蔵攻略のポイントは2つ。まず、振り込まないこと。そして、金蔵を直撃することだ。技術に自信を持っているソニーくんなら、振り込みも少ないし、タンヤオを中心とした早い手作りで、安い手ながらも、そこそこ金蔵を直撃してくれるはずだ。



▲細かいながらも着実にポイントをかせぐソニーくん

ゲームアーツ／88シリーズ(5"2D)／6800円

トップシークレット

けっこう遊べる ウラ技 3

1 ハルタン星人分裂の技

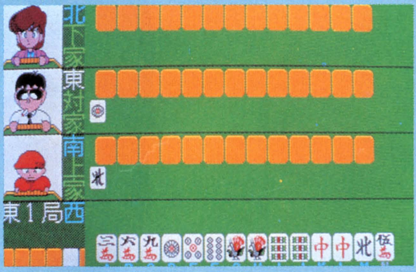
今度の『自己中心派2』には、けっこう遊べるウラ技がいくつか隠されている。まず、その1は対戦相手をすべてハルタン星人にすることができるという技。フリー対戦モードにして、GRAPH＋H＋SPACE を押しながらハルタン星人を選ぶと2人目、3人目もハルタン星人を選ぶことができるのだ。宇宙人3人対キミの対決！　どうやら人間の理解を超えた、スターウォーズが体験できそうだ。キミも人間を捨てて戦うべきかも？



▲ギョエ～！　気味の悪い対局が実現しちゃった

2 VHS牌統一の技

ソニーくんがメンツに加わると、ひと回り小さなβ牌が混じってしまって、どうも調子が狂う。ところが場所決めの時から牌が出るまでVを押し続けるとβ牌は出てこない。これでチョンボなし？



▲β牌が使えないならソニーくんもただの人

3 シャミセンの技

これは『1』でも使える技。"指導者あり" でゲームを始めて、HELP＋SHIFTで指導モードに入るとシャミセンを言うことができる。相手の反応がけっこう参考になるぜ。ただし、ハルタン星人は人間じゃないので、彼を指導者に選ぶとシャミセンは使えない。



▲このシャミセンは失敗に終わったようだ

トップシークレットテレフォン

03-221-9800

ぎゅわんぶらあワールドを拡げよう!

最近のアンケートハガキで、『是非、自己中心派の3を作って欲しい』なんてお手紙が多くて困っている。だって、自己中はあれで完結したと私は思っているのだ。しかし、そんなに自己中を望むなら、私の独断によってまた社内に陰謀をめぐらせて、シリーズを続けることにしよう。しかし、今度はRPGみたいなストーリー型のタイプにしちゃうので文句は言わないように。

トップシークレットテレフォンだけど、はっきりいって門外不出の裏ワザを私の絶大なる権力によって皆に提供してしまおう。この情報を手に入れるのに賢者ウラサム氏の魔術やイエローホーンのツノ攻撃を受けてしまって、私はいま非常に危険な状態にある。よってこのテープの声が私の最後の声になるかもしれないので、くれぐれも慎んで聞き入るように。それでは諸君またどこかで会おう。



GREG・Y・MIYAJI　年令不詳。国籍不明（多分日本人だと思うが、本人は日系アメリカ人の8世だといっている）。ゲームアーツ社の影の社長として君臨し、つねに社内に厄介な問題を持ち込む。

第1回	2／8➡2／17
第2回	2／18➡2／27
第3回	2／28➡3／6
お休み	3／7

ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!

描きおろし 美少女図鑑　阿宮美亜

あみや・みあ　昭和37年生まれ。信州大学在学中の昭和60年「漫画エキサイト号」に『処女のヘソ』という大作でデビュー。信州から宅急便で作品を送る、地方文化人である。



COMPTIQ

SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ



PC Engine ソフトウェアレポート

PCエンジンユーザーの諸君！ソフト不足に泣いた冬の時代はもうすぐ終わりを告げる。春はそこまで近づいているぞ。88年はPCエンジンの年になるのだ。さあ、春の強力ラインナップの紹介だっ。

邪聖剣 ネクロマンサー



▲だいたいのいきさつは、オープニングデモで説明してくれる

エンジンでRPGしょうぜ!

まずはじめに紹介するのは、ＰＣエンジンのRPG第１号、『ネクロマンサー』だ。RPGといえば、この号が出るころ、世間は『ドラクエIII』の話題でもちきりのはず。オモチャ屋の前のながーい行列がＴＶ中継されたり、写真週刊誌に載ったり、きっと大騒ぎになるんだろうなあ。それはさておき、この『ネクロマンサー』、先進のハードを誇るＰＣエンジンのＲＰＧだけあってタダモノではない。マップの広さ、アイテムや魔法の種類の多さはいうにおよばず、とくにスゴイのが戦闘シーンでの敵キャラの動き。内臓がピクピク動いたり、血しぶきがブシューと飛び散ったり､かなりグロテスク。ここまでブキミな描写ができるのも、エンジンのグラフィック能力があればこそ。ホラーRPGの名にウソはないぞ。



▲これが戦闘シーン。左のモンスターが血しぶきをあげているでしょ。



▲町にはいろんなお店があります。ココは魔導書を売っている魔法屋さん

5人の中から仲間をふたり選べ

このゲームの最終目的は、魔物を操る大ボスをやっつけること。ネクロマンサーっていうのは、そいつを倒す力をもった剣の名前なのだ。しかし、その大ボスのところまでそうカンタンにたどり着けないのがゲームの常。行く手には100種以上のモンスターが待ちうける。主人公ひとりだけでは、とてもじゃないがたちうちできない。そこで登場するのがこの５人の助っ人戦士。この中から好みのふたりを選び、いっしょに戦うわけだ。選んだメンバーは、ゲームエンドまで交替不可だけど、クリアできない組み合わせはないのでご安心を。

攻の魔法 ライム	防の魔法 カオス	怪力無双 バロン	素早い男 マイスト	情熱の女 ロミナ



彼女の使う必殺の攻撃魔法は、終盤の強敵相手にかなり有効だ	カオスがいれば、戦いが有利になる。被害も少なくできるぞ	魔法のマの字も知らないが、力ずくで敵をひねりつぶす猛者	攻撃は素早いし、成長もかなり早い。おまけに逃げ足も速い!?	何もとりえがないと本人はいうけれど、成長すると頼もしいぞ


▲ランダメリアの町の風景。情報集めも忘れずに

ゲームに慣れよう
「ロイゼール地方」編

それでは序盤の攻略ガイド。スタート地点はイシュメリア王国の首都ランダメリア。ここで仲間をふたり選んでから旅に出る。第1の目標は、必殺の攻撃アイテム“バーンのつえ”を手に入れることだ。さあ、いくぞ！


▲レベルが低いうちは町から離れるな

1 “バーンのつえ”を手に入れろ

大陸の南東のほこらに隠居している老人から、バーンのつえという魔法のつえをもらう。ところがこのつえ、呪いがかかっていて本来の力を発揮できないのだ。


▲塔に見えるけど、これはほこらです

2 つえの呪いを解こう！

つえの呪いを解ける魔導師は、北西のダンジョンにいる。ちょっくら遠いがしかたない。ダンジョン内の敵は地上の敵より強いのでご用心。レベル10はないとツライかな。



▲この老人がつえの呪いを解いてくれる


▲ダンジョンの中には、重要なアイテムが眠っている

まだまだ序の口
「ユツリア地方」編

バーンのつえを手に入れたら、隣りのユツリアへ。ここではやることがいっぱいある。まず、ネタロスという町を探そう（かなりレベルアップしないとたどりつけないぞ）。そこにいる水の精ミオネリアに面会することが第1目標。ダンジョン探険はそのあとだ。



▲敵のレベルもグンとアップするぞ

1 水の精に会いにいこう

ネタロスには、人間に化けた魔物が潜んでいる。こいつは怪しい、と思ったら、しつこく話しかけて正体をあばこう。そいつを倒せば、水の精との面会が許されるぞ。



▲平和のために祈り続けるミオネリア

2 ダンジョンでお宝さがし

水の精に会うと、“女神の飾り”と“女神のリング”を探してきてくれと頼まれる。さあ、ダンジョン探険に出発だ。念のために飛行石（ダンジョン脱出用）を準備しよう。


▲ユツリアには4つのダンジョンがある

3 隠れダンジョンをあばけ

ネタロスの先にメノースという村がある。迷路のようなこの村のある場所に、隠れダンジョンの入口がある。外のダンジョンで見つからなかったあのアイテムはここに！



▲思わぬ所にダンジョンへの入口が！

4 “ヒルトの聖杯”を見つけだせ

ネクロマンサーの秘密を握る重要アイテム、“ヒルトの聖杯”は、ユツリア地方のいちばん最後のダンジョンに隠されている。コレがないとあとで困ることになるぞ。

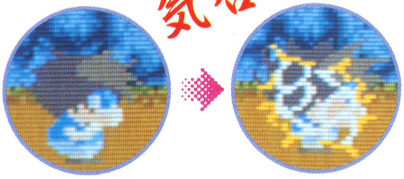


▲さて、ヒルトの聖杯が入ってるかな？

妖怪道中記



◀アーケード版と変わらぬ精巧な画面



地獄の沙汰(さた)もテクしだい!?

おつぎはナムコのＰＣエンジンソフト第１号、『妖怪道中記』を紹介しよう。いまのところ、エンジン用ソフトを世に送りだしているのは、ハドソンとナムコだけ。ファミコンみたいに乱立するのは困りモンだけど、もっと多くのメーカーに参入してもらいたいというのは、ユーザー共通の願いだろう。さて、このエンジン版の道中記、マップの構成などにちがいはあるものの、アーケード版にかなり忠実につくられている。

地獄ってこんなトコロなの？

①地獄入口

ワンパク小僧のたろすけは、イタズラばかりするもんだから、とうとう神様の怒りにふれて、地獄の入口へ連れていかれてしまった。もとの世界へ戻る道はただひとつ、エンマ大王に裁きをつけてもらうこと。かくして、たろすけの地獄めぐりの旅が始まった。第１ステージ地獄入口の名物は、がま親分の賭場(とば)。丁半バクチでひともうけするのもいいだろう。賭けごとがキライならむりにやる必要はないからね。

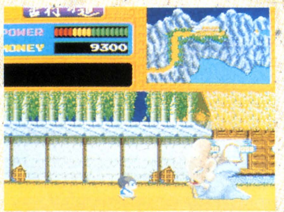


▲ガマの賭場。お金は多いにこしたことはない。さあ、ひともうけ！



▲ステージ１のボスキャラ赤鬼。うっかりお金を渡さないように

②苦行の道



▲デカキャラの大入道。こういうヤツには気合い弾をブチこもう



▲地獄の中で、唯一天国とつながっている場所がこの神の池なんだ

地獄の妖怪たちに立ちむかうたろすけの武器は妖怪念力。小物の妖怪なら念力１発でも倒せるが、大物が相手となるとふつうの念力ではちと心細い。そこでググッと気合いを入れてパワーをためる。通常の何倍もの威力がある気合い弾を発射できるぞ。ステージ２の目玉は神の池。ここには神子さんがいて、体力復活アイテムを授けてくれる。とっても役に立つものだから、なんとしてももらいに行こう。

③幽海

このゲームにはスコアがないが、スコアの代わりにお金をかせがなくてはならない。とくにこのステージ３は、お金を30000円以上もっていないとクリアできないから、よりいっそう金集めに精を出す必要がある。このステージの見どころは、なんといっても龍宮城だ。助けた亀の背に乗って、龍宮城へやって来たたろすけを乙姫様が迎えてくれる。乙姫様の歓迎の踊りに、しばし我を忘れましょう。ウヒヒ……。



▲水の中では気合いを入れることができない。連射アイテムを買おう


▲このカワイイ乙姫様が、とっても大胆な踊りを披露してくれる

④裁きの谷



▲３大妖怪のなかの"妖木霊"。とにかくしぶとい。気合い弾を連射せよ



▲３匹の妖怪を倒したら、三途ババアが三途の川を渡らせてくれる

たろすけが探し求めるエンマ大王は、このステージにいるけれど、当然のごとくそうカンタンには会わせてもらえない。エンマ様に会うためには、妖岩霊、妖火霊、妖木霊の３大妖怪を退治しなければならないのだ。しかもこの３匹が、そろいもそろって強敵だからたまらない。ちょっとの油断が致命的ダメージにつながるから気をつけて。エンマ様に会えたら、いよいよ裁断のくだされるラストステージだ。

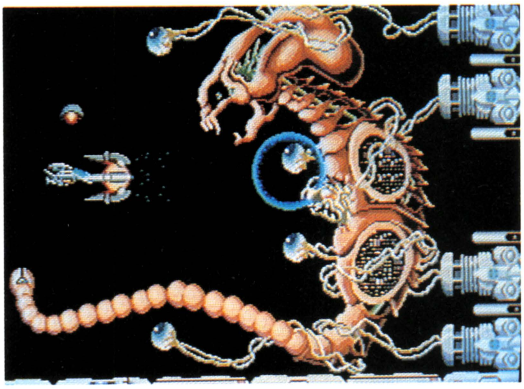
⑤輪廻界

たろすけの運命は、すべてこのステージでの行ないにかかっている。最高にハッピーな天界から、最悪の地獄界まで、５パターンのエンディングが用意されているぞ。

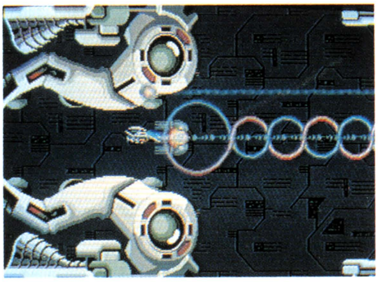
R-TYPE

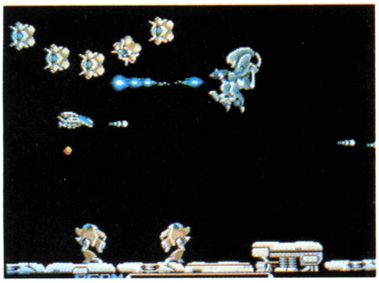
エンジンユーザー倍増マチガイなしの1本

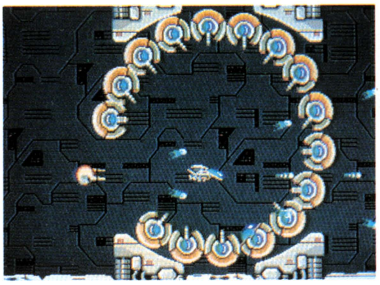
えっ!? アーケード版の画面じゃないの!?

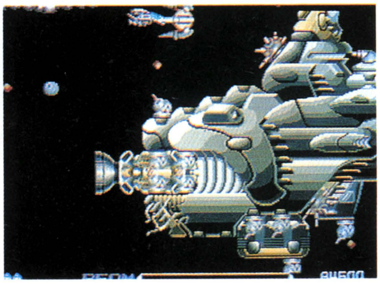

▲『R-TYPE』というと、このグロテスクなエイリアンを連想する

最後に紹介するのは春の超目玉ソフト『R-TYPE』だ。ここに並んだ数点の画面写真は、PCエンジン版『R-TYPE』のものなんだけど、オリジナル版の画面だといわれても、疑うことなく信じこんでしまいそうな完成度の高さでしょ？ グラフィックの完成度の高さに加えて、もうひとつ注目すべき点がある。それはこのゲームが前後編、2枚のROMカードに分けて発売されることだ（1～4ステージが前編、5～8ステージが後編となり、後編は前編の数カ月後に発売される）。なんで2枚になったのかというと、カード1枚分の要領（2M（メガ））だけでも、ムリヤリ詰めこめば作れないことはないけれど、それではアーケード版に比べて著しくクオリティの低いゲームになってしまう。ユーザーのためにも完全な移植を、と考えたスタッフが、あえて2本にする道を選んだからだ。このことからもわかるように、『R-TYPE』の移植にかけるスタッフの力のいれようはハンパじゃない。グロテスクなエイリアンたちの奇怪な動きや、巨大戦艦の激しい攻撃が、オリジナル版そのままに再現されるのだ。『R-TYPE』に燃えたキミなら、ゼッタイに見逃せない。本体といっしょに買う人も多いだろうなあ……。


▲支援兵器フォースは強力なレーザーを発射する


▲ザコキャラたちもオリジナルとまったく同じ


▲フォースとの連係が攻略のカギを握っている


▲迫力の巨大戦艦ステージも完全に移植！

今後のソフトラインナップとウワサ話

紹介した3本のほかにも、話題の新作がいっぱいある。『遊々人生』は、すごろくじたてのボードゲームで、5人でワイワイ遊べる。『ドラゴンスピリット』はアーケードゲームからの移植。『密林伝説』はターザンが主人公のアクションゲーム。『ピンボール』、『マージャン』、『ブロックくずし』については説明の要はないだろうけど、5人も集まってブロックくずしをやるの？ スポーツに関しては、『ベースボール』のほかに、『ゴルフ』、『サッカー』が発売される予定だから、スポーツゲームファンも目が離せない。

タイトル	発売日	価格	メーカー
遊々人生	3月中旬	未定	ハドソン
ドラゴンスピリット	今春予定	未定	ナムコ
密林伝説	今春予定	未定	ハドソン
ピンボール(仮称)	今春予定	未定	ハドソン
5人用ブロックくずし	今春予定	未定	ハドソン
戦国マージャン	今春予定	未定	ハドソン
BIGベースボール	今春予定	未定	ハドソン

さて、おつぎはウワサ話。ファミコンRPGのヒット作『桃太郎伝説』の第2弾がエンジン用になるらしいとか、87年ナンバーワンヒットの体感ゲームが移植されるらしいとか、ナムコの看板キャラの最新ゲームも移植されるとか……。どれもウワサの域を出ない未確認情報だから、ま、カルく聞き流しておくれ。


▲熱狂的なファンもけっこうたくさんいるドラ・スピ



ARCADE SPIRIT

●アーケード・スピリット●

今月のアーケードは小粒ぞろいといった感じ。でも、けっこう楽しめそうなものも多い。では、スタート！

イラスト／中野　豪



ソニックブーム

「ネオ・ナチ」の野望を粉砕せよ!!

セガからちょっと珍しい、シューティング戦闘ゲームが登場した。F15−EAGLEを改造し、おそらくは史上最強の性能をもつ最新鋭ジェット機が世界の平和を取り戻すため、テロ組織"ネオ・ナチ"を粉砕する！　若き勇士たちの綿密な作戦のもと、NFZO−SONIC　BOOMは発進した!!

いたってオーソドックスなシューティングなのだ

最近のゲームは設定に凝りすぎるきらいがあって、その結果、ゲームがゴチャゴチャして、何をやったらいいんだかわからない！　という人も多いだろう。ボタンをひたすらたたきまくって敵をバンバン倒す難しい操作や、ゴテゴテしたアイテムを覚えるのはニガテという人も多いかもしれない。

『ソニックブーム』には、そんなややこしい点がほとんどなく、ただひたすら敵を落とすことに熱中すればいい正統派ノリのシューティングだ。

操作は8方向レバーとボタン2個。そのうち1個はFIRE、もう1個はBOMB（スーパーショット）。また、アイテムはオプション（赤パラシュート）と爆弾（黄パラシュート）の2つで、いずれも敵機を撃つと出現する。

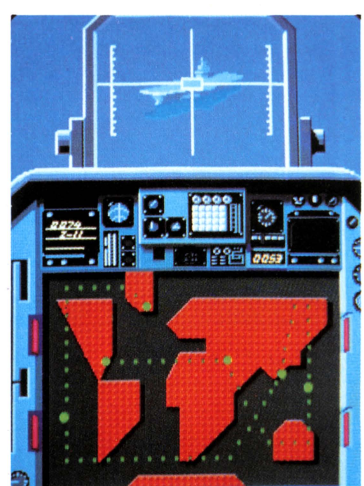
さてそのスーパーショットだけど、オプションの数（最大4つ）によってパワーが違ってくる。

オプション0機のときは「ミート・ボール・キャノン」。13方向にショットを発射する。

オプション1〜2機のときは「バグキャノン」。13方向に棒状のファイアースティックを発射だ！

そしてフル装備になると「ソニック・ブーム・ウェイブ」。画面いっぱいに、しかも上下にビーム波が発射される。

痛快なスーパーショットだけど、数に限りがあるから大切に！


▲ワールドマップ。上に映っているのが、ステージの最終目標（ボス艦）だ

難しい話はヌキ。ひたすら撃ちまくる！それが、シューティングゲームだ

このゲームのステージは6つ。じゃ、順に紹介していこうか。

"OPERATION 1"は、北米某市街地。町1つを占領した敵軍の戦車、そして敵戦闘機部隊との縦横無尽な攻撃が展開される。

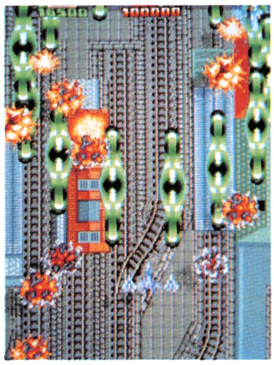
ボス艦は航空母艦で、艦載機が次から次へと飛んで来る。このザコどもをけちらしながら、艦橋に110発！　これで撃沈。

"OPERATION 2"は、ペルシア湾沿いの砂漠地帯。砂漠での戦闘機や砲台とのバトルをへて、石油コンビナート地帯へ入る。地上のパイプラインやコンビナートを破壊した炎が超ハデで、見せてくれる。が、この炎に巻き込まれるとアウト！　気をつけよう。

ボスは海底油田掘削機。ヘリポートから、ヘリが出てくるわ、炎を吹き出してプレイヤーをあぶりにくるわ……で、しかも標的は左右に移動している部分に150発！　シラフで戦うとかなりキツイ。ボムを連発して使おう。

3面は極東上空。スピーディな空中戦が展開される。

ここでイヤラシイのは、2種類の中型戦闘衛星。連射でケリをつけるか、引きつけてボムを使うかは自由。その他の空中モンはまったく問題ない。

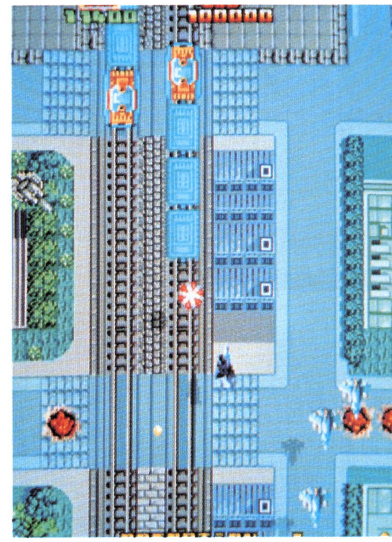


▲スーパーショットの2段階め「バグ・ファイア」。じゅーぶん強力

この面のボスは大型戦闘衛星だ。ソーラーパネルを撃ち払ってから、その向こうの砲台に80発。これだけならまだいいが、ボスはレーザーと機雷を発射する！

——さて4面は、東南アジア付近の湿地帯。今度は河川をバックにした戦闘だ。

ボスは潜水艦。ステージ最後のダムを破壊しないと全容を現わさないので、ダムは必ず破壊しよう。雨あられの弾を見切って、艦橋に130発で撃沈。



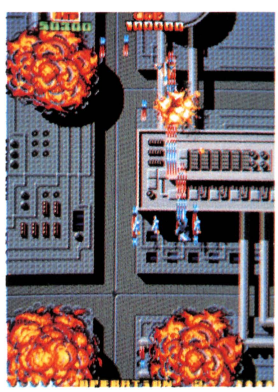
▲1面の最初のほう。下の列車も敵のもの

——5面は、南北アメリカ大陸空域。爆撃機との空中戦だ。

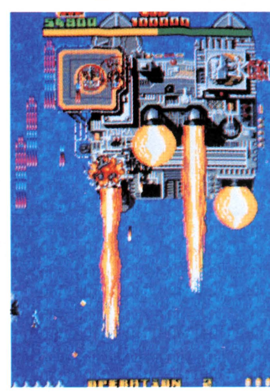
ボスは超大型爆撃機。たんに弾を吐いてくるだけだから、『1943』などやった人には簡単。そうでない人でも慣れれば楽勝。中央に120発。

——6面はグリーンランド、敵の要塞。はっきり言ってメチャクチャ手ゴワイ。終ボスの飛行要塞もオニですぞ……！

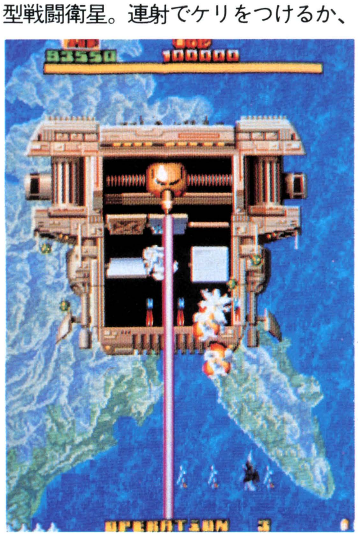
——以上をクリアすると、ゲームは2周目に突入。しかしボスが強いゲームだっ！



▲炎を上げる石油タンク。巻き込まれないように気をつけろ！



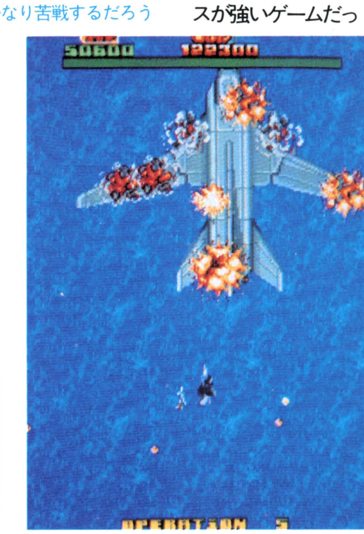
▲2面のボス。このバックファイアが強敵だ。かなり苦戦するだろう



▲3面のボス。拡散する赤い機雷が一番コワイ



▲4面の終わり寸前。このダムを破壊せよ！



▲5面のボス。「亜○虎撃墜」……違うっての

LABYRINTH RUNNER™

パパイヤ姫を救い出せ！

キーウィ王国のパパイヤ姫が、パンプキン大王に連れさられた！
旅の勇者スマッシュとなり、大王率いるベジタブル帝国の拠点「魔城オニオン」に潜りこみ、姫を救え！

ラビリンスランナー

『ラビリンスランナー』といっても、『ロードランナー』の親戚ではない。シューティングあり、迷路あり、スピーディなトロッコシーンありの、展開豊富なゲームだ。

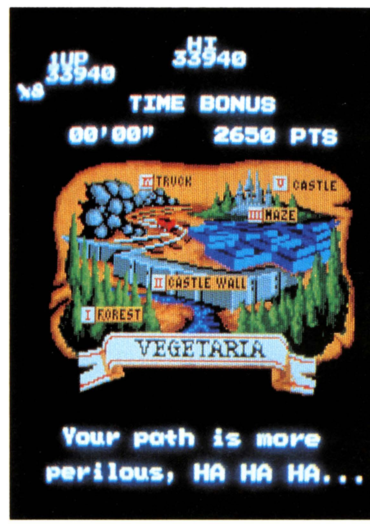
画面の感じは、『ホットロック』と、『バトランティス』をあわせたようなもので、縦横にスクロールする。

さて、操作は8方向レバーとショットボタン、パワーアップボタン。最初使えるのはショットだけだが、アイテムを取ることによってレーザー、ボムが使えるようになる。パワーアップボタンで武器を選んで使おう。つまり、1回に1つの武器しか使えないよ。

アイテムを続けて取ると、武器がどんどん強くなっていく。ただし1回やられると、ショットは最弱に、レーザーやボムはなくなってしまうから、要注意！

なお、各ステージはタイム制。タイムが0になると無敵のキャラが出てきてしまうので、なんとか時間内にクリアしよう。残りタイム×50点がボーナスとして加算されるゾ。

あと、このゲームでポイントになるところは、敵に応じて武器を使いわけることだ。なかにはボムを使わないと倒せない敵、なんてのもいるから、ここぞという時は絶対にやられないくらいの気持ちで取り組まないと、かなり苦しい。でもザコについては、それほどイヤラシイ奴がいないから、進むのは比較的楽じゃないかな。



▲ベジタリアの全図だよん。めざす魔城ははるかかなた……。大王がせせら笑う

何はなくともパワーアップ

ショット



プレイヤーが最初から持っている武器。

まず飛距離が伸び、続いて3WAY→5WAYとパワーアップしていく。

通常もっとも多く世話になる武器だネ。

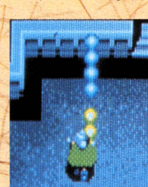


レーザー



壁に反射するレーザーが撃てるようになる。

最高3WAYまでパワーアップ。迷宮面で使うとバラバラと壁にはね返って進み、けっこう使える武器。



ボム

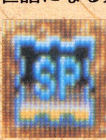


壁を隔てた場所にいる敵をやっつけるのに絶対に必要な武器。

パワーアップはツインボムまでと控えめだけど、使いみちを考えると、バカにはできない。

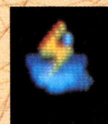


スピード



その名のとおりスピードアップアイテムだ。取れば取るほど速くなる!?

スペシャルアイテム



画面上の敵を一掃。最高3つまで持てる。3・4面でたくさん出るよ。

ゲームはわりと簡単 でもやっぱり難しい…!?

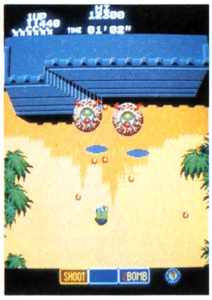
I 森林地帯

とくに問題のないステージ。確実に敵をやっつけて進んでいこう。川から踊って出てくるヤツにはあまり構わないこと。

ラストのボスの目玉はどうやっつけようと自由だが、手っとりばやいのはボンバー。火の玉を見極めて、すばやく動き、かわしながらやっつけるんだ。



◀まずはアイテムを集めて。ショットだけでは話にならない



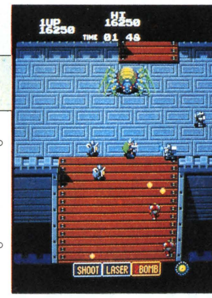
◀目玉のボス。片方を倒すと、とたんに攻撃が激しくなる

II 城壁

初心者には第1関門となる面。

赤い歩兵隊は近づくとバラけてやっかいなので、早めにレーザーでまとめて倒してしまおう。途中の大グモはレーザーかボムでやっつけると早い。

そしてボス、こいつが左右に動きながらレーザーを出してくるという、超やっかい者。しかし左右に死角があるので、そこでうまくかわすとよい。合い間に出てくるザコ敵も問題だが、タイマーが出現に対応しているので、わかれば少しは楽に。



◀デンと居座っている大グモ



◀こいつこいつ! 慣れないとホント難しいよ、このボスは!!

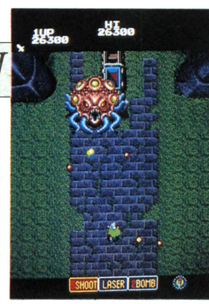
III 地下迷路



▶ショットが3WAYまでパワーアップしたぞ

迷宮ステージだが、出口はわりと簡単に見つかる。制限時間いっぱいまで粘って敵をやっつけ、アイテムを集めてパワーアップしよう。迷宮のパターンは5つのうち2つが出る。

IV トロッコ乗場



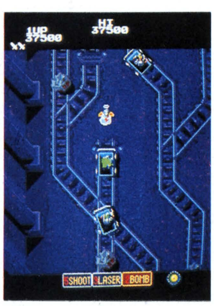
▶何の生き物なのかよくわからないヤツ……

タコみたいな敵が、頭のイボから弾を出し、その弾が飛びはねて襲ってくる。しかしこいつは撃って消してしまえるので、5WAYショットでも持ってればとても簡単だ。

V トロッコ

覚えなくては話にならない面。そうでないうちは反射神経と、一瞬の判断に頼るしかない。

地上と地下の2パターンがあるが、地上のほうが難しい。行き止まりに引っかかるとアウトだ。また、途中の岩は撃って破壊してくれい。



◀みごとにハマった。ピヨピヨピヨ…

VI 城の入口

門の前に兵隊が2人いて、こいつらをやっつけないと次へ進むことができない。

ところがこの兵隊、ショットやレーザーでは弾が届かず、ボムを使うしかないのだ。よって、トロッコ面でミスしてボムを失うと、ここでハマるワケですな……。



◀やべ、これ終ってるよ!

VII 城内

さあ、いよいよパンプキン大王の待つ城内へ突入だ。

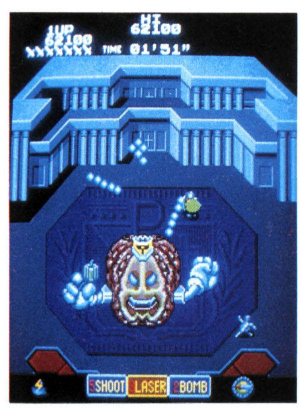
進む部屋が左右に分かれているが、左のほうが楽。右は"双首竜"で、ちょっと強い。

ここを抜けると、左右の部屋はムカデの部屋へ合流するが、こいつはデカいだけで弱い。光るシッポが弱点だ。

さてここを抜けると、パンプキン大王との一騎討ち!

いろいろな攻略法が考えられるけど、ボムを使って大王の手前で攻撃するとわりと楽だ。

大王を倒すと、ハッピーエンド♡。



◀パンプキン大王。レーザーを壁に反射させて、いたぶっているところ。ほかにもやりかたはあるゾ



◀左右の中ボスのうち、こっちが強いほう(右)



◀ムカデはただのカモ。シッポを狙って連射、連射!

体感ゲームのセガから出た！第7弾

サンダーブレード



前号でも紹介したセガの体感ゲームシリーズ第7弾『サンダーブレード』。ヘリ戦闘のダイゴ味を味わえるバトルアクションだ！　今月は前号より少し詳しく紹介してみよう。

空中でヘリが浮かぶ感覚！しかし超ムズイ!!

さて、今回は筐体の写真をデンと大きく載っけてみたワケだ。これはそのデザインに注目してほしいからだったりする。

今までの大型筐体と違うのは、モニターの位置。そして、操作するグリップのつき方も少々変わっている。すべて実際のヘリを意識して、視点や操作性を考えたために生まれたデザインなのだそうだ。

そして、これがなくては始まらないスロットルレバー。こいつを操作することによって、高速ジェット飛行から空中静止まで、思いのままに。これでハッチでもあったら、もう完璧なんだけどもね……。

さて、ハードもさることながら、グラフィックもなかなか見ごたえがある。スタートのビル街からジャングル、鍾乳洞、工場地帯と、リアルな画面ばかり。巨大戦艦など、メカの凝り方なども、なかなかのもの。

しかし敵の攻撃は激しい！　美しいCGに息つくヒマもないのだ。そして爆発・撃墜。

ヘリという地味な素材ではあるけれども、芸の細かさを見せつけてくれるゼッと、つくづく感じてしまう。

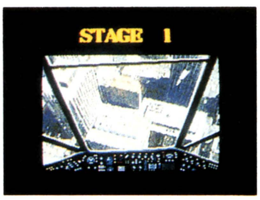
手に汗かきながらドンパチとプレイしてみるか、なんてマシンに座りこんだら、な・ん・と――――

「超・ム・ズ・イ・!!」

んですな、これが。

なにしろヘリの体感ゲームなんて、今まで存在しなかった。飛行機はたくさんあっても、ヘリはなかった。感じがぜんぜん違うんだよね、『アフターバーナー』や『スペハリ』とかと。

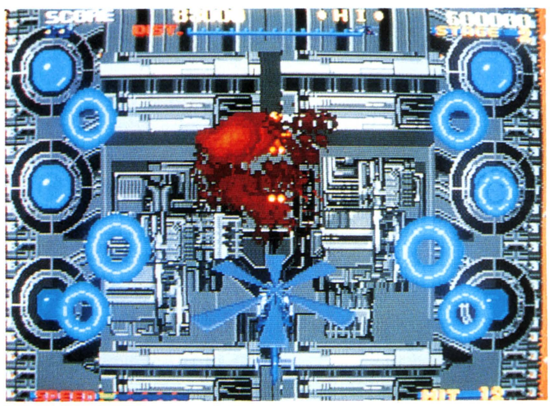
最初はすぐに終わってしまうかもしれないけど、操作に慣れれば、「通」好みのキミにとっては、ヤミつきになるんじゃないかな？



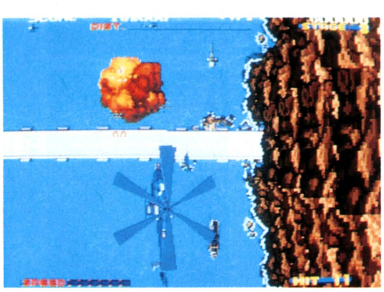
▶背景となる場面がステージ開始時に出る。セピア色がシブイね



▶谷間にひそむ戦車隊を爆撃。下からの攻撃にも気をつけろ



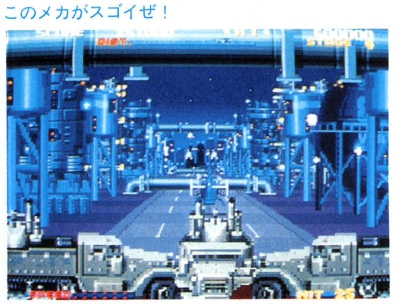
▲1面の巨大戦艦。このメカがスゴイぜ！



▲橋が真下に見える。今までのゲームではなかなか味わえなかった感覚だ



▲序盤戦でのビル街。まずヘリ操作に慣れるためのステージってところかな



▲工場地帯。冷たさをかもしだすブルーの画面が緊張感をあおる

元公儀介錯人、拝一刀、またの名を
子連れ狼

♪しとしとぴっちゃんしとぴっちゃん♪……知っている人は古い。お家再興のために上様に密書を届ける拝一刀と大五郎の物語、その名も「子連れ狼」！　ちょんちょんちょんちょん…。

そーと一昔（と言っても昭和30〜40年代だけど）「子連れ狼」という時代劇があったんだよね。読者のみんながどれだけ知ってるかどうか分からないけど、時代劇のなかで「座頭市」とか「木枯し紋次郎」（中村敦夫のＴＶ番組を思い出しちまったぜ）に匹敵するほどの超大作だ。わからない人はお父さんにでも聞くように。

さてその超娯楽大作が、なんとゲームに登場したぞ。時代劇をテーマにしたゲームが意外に少ないだけに、ここはひとつ注目したいところだ。

——元公儀介錯人、拝一刀は、裏柳生、烈堂の手によって失脚。しかし、息子大五郎とともに、冥府魔道の道に入り、お家再興を図らんとする。

そのためには、「柳生封廻状」という密書を上様に献上しなければならない。そして、その行く手をはばむ裏柳生の密偵たち！

急げ拝一刀、水鷗流を駆使し、敵をけちらすのだ！

と、まあストーリーはこんな内容なんだけど、どんな構成のゲームかというと——

ステージ数は７つ。各ステージにはそれぞれ、得意の剣術を使うボスがいる。

プレイヤー（拝）はパワー制で、８ダメージ受けるとアウト。ボスキャラも同じだ。

ステージはパワー制で、180からスタートし、０になるとこれまたアウトになる。



▲ゲームスタート。冥府魔道の旅がこれから始まろうとしている

主人公の攻撃はレバーを入れる方向によって上段、斜め上段、突き、斜め下段、下段の５種類。受けは上と下。

アイテムは、地蔵を斬るというバチ当たりなことをすると出現。そのうち「乳母車」のアイテムは、下部から連射弾を発射する乳母車の攻撃が15秒間可能になる。また、体当たりで敵をやっつけることも可能。「果し状」のアイテムは、３枚集めるとボーナスステージに行くことができ、田宮一伝流居合抜きの名手・伊木地左門との勝負になる。

——通常出てくる敵キャラは、忍者、棒術使い、鉄砲隊、侍など。いきなり道中に出現する石仏や、火車（火の玉）には注意すべし。灯籠は斬ると断片が飛び散り、それで敵を倒すことも……。

柳生烈堂との対決はいつの日か!?



▲５面のボス・松平正常は白馬に乗って攻撃してくる



▲大五郎が離れるとパワーが減っていく！「ちゃん！」って言ってんの、わかるかな？



▲必殺の"水鷗流波断斬り"で、黒鍬衆をけちらす拝一刀。キマってるなあ……



▲オーラスのボス・柳生烈堂。柳生新陰流の達人だ！



▲「果し状」を３枚取るとボーナスステージ。勝てばボーナスだぜ！



▲４面のボス・羽斗玄武。はしごを使った珍妙な殺人剣で襲ってくる。



SEGA SPIRIT
●セガ・スピリット●

年末からの大作ラッシュで、TVの前で何をプレイしようかと迷うことがことが多くなったキミ、またまた大作の登場だぞ！

イラスト／相村嘉一



モンスターワールド

アーケードでおなじみのモンスターワールド。ドラゴン退治のためにボーイは走る！　え？似たようなのがあるって？　でもオリジナルはコレ。かわいさ半分、にくたらしさ半分のモンスター軍団をやっつけて、平和な世界を取り戻せ！

プロローグ

ある日ボーイが偶然に訪れた国、そこはモンスターワールドというらしい。さっそく近くの家をたずねると、ボーイがこの国へやって来たことを知ってる占い師ばあさんに、この国のことを聞かされた。なんでも悪いドラゴンが、この国をモンスターのものにしようとしているというのだ。しかし勇者ボーイが来たからには、そんなことが許されるはずはない。おばあさんから剣と復活の薬を受け取ると、さっそくおもてに飛び出していった……。

街に出ると、モンスターの子分がワンサカいること、いること。弱そうなのを１匹やっつけると、お金が手に入った。そうか、これで新しい武器を買うんだ……（元気はいいけど、ちょっぴりそそっかしいボーイなんですねー）。

お金がちょっと貯まったところで店にいってみると、たくさんの物を売っていた。武器や防具だけじゃなくって、お酒まであったぞ。試しに飲んでみると元気100倍。ついでに敵の情報まで教えてもらっちゃった。

こうして、ボーイはちょっとずつ、モンスターワールドの冒険の旅をしながら成長していくのだった。とても先の長い道のりではあったけれど……。



▲モンスターワールド？　変な名前の国だねェ



▲いきなりドラゴン退治にいくことになったぞ

★ファンタシースター大ヒット記念キャンペーン★　発売と同時に大人気になった『ファンタシースター』。その第２弾『ファンタシースターII』のストーリーをハガキに書いて３月10日

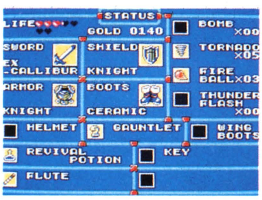
長ーい冒険の旅への始まり始まり〜！



▲何度もショップに入ろうとしてもダメ。左の店はもう閉店

さて、マスターシステム版のモンスターワールドのラウンド数は、全部で12。エリアにして40と広大だ。とくに最後のラウンド12は迷路になっているから気が抜けない。気が抜けないといえば「コンティニューはありません」と、開発の人にきっぱり言われてしまったんだ……。まぁ、変なところでコンティニューされて、武器も防具も弱くて、どうにもならないのよりはいいけどね。

先の長い冒険の旅で1番大切なのは、そのときに応じた装備のバランスだ。装備にも強さに応じて重さがあるから、くつが安いものなのに無理にいいタテなんかを持せても、かえって重くて、動きが悪くなってしまう、なんてこともあるんだ。だから、買い物はくれぐれも慎重にしよう。



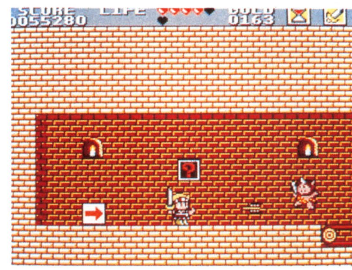
▲ポーズでアイテム画面に切り替わる。これはとても強い状態だよ



▲ヒューン……と、どこまでも落ちていく。敵の攻撃に注意



▲海に落ちて〝もうだめだ〟と思ったら、こんなところに出てきた！



▲おや？　なにやら不思議なマークが……！

コインをのがすな!!

このゲームでは、いたるところにコインが隠されている。というより、このコインは、集めないと、クリアするのがむずかしいといってもいい。出しかたはその場所へ行くか、そこでジャンプすればいいんだ。とにかくあちこちで試してみよう。先を急いでも、決して得にはならないのだ。



▲左の木のところにコインがあるんだよ



▲こんなところにも隠してあったぞ！

迫りくるボスキャラたち!!

最近のデカキャラに慣れた目には、ちょっと小さめに見えるけど、ボスともなれば、一癖も二癖もあるキャラばかりがそろっているんだ。とくにやっかいなのが、スフィンクス。いっきなりクイズなんか出してきて、答えられれば通してくれるんだけど、ハズレだとイナズマ攻撃をしかけてくるんだ。

で、そのクイズってのが、スフィンクスの最近の趣味とか、晩のおかずとか、そのときによって違うときてるから、しまつが悪い。途中でヒントが聞けるところがあるんだけど、そこを通過してしまうと、ほとんどハマリ。情報集めには手を抜かないようにね。あと、ボスは動きをよく研究しておこう。



▲デスマスターは降りてきたときをねらえ！　追う必要はないぞ

▼マイユニッドマスターは子分がジャマしてくるので注意

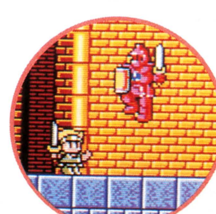




▲スフィンクスのクイズに答えられるか？

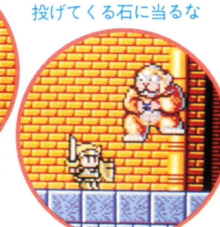


▲頭にあるヘビを投げてくるのがメデューサ



▲レッドナイトはこちらの攻撃がキマったときのカッコがおかしい

▼いかにも強そうな、ジャイアントコング。投げてくる石に当るな



(当日消印有効）まで送るとステキなプレゼントがもらえるヨ。また、次号で詳細を載せるけど、1000名にプレゼントがもらえる3月31日応募〆切りのプレゼントキャンペーンも実施中！

情報はもらさず集めよう!!

いろんなところを走っていると、突然「おや？」っとボーイが、何かあること発見した。どうも壁の中から声がしてるようだ。そこにはなんと、秘密の入口があったんだね。入ってみると、ドラゴン退治にでかけた勇者のために役立つものを売ってくれたり、情報を教えようという人が待っていたんだ。そこでは、先に行くと必要なものをくれたり、ボスの弱点を教えてくれたりと、大切なことばかり。くれぐれも勢いあまって通り過ぎないように。それから、１度聞いたことはメモしておこう。すぐには役に立たない情報が、あとになって必要になることもあるからね。そして、お店での会話にも気をつけておこう。なにげない一言がヒントになることもあるんだよ。だから、最初のうちはムダなような気がしても、１回は何か買ってみて、何か教えてくれないかどうか確かめておくのがいいと思うよ。とにかく先を急ぐより、何度でもやり直すつもりで、なんでも試しておこう。制限時間の砂時計なんか気にしない！　最初はとにかく情報集めに専念。うーんまるでＲＰＧだね、こりゃ。



▲ウゥッ、なんと気持ちの悪いキャサリンだこと……





▲ひょうきん象さん、目が点になってるよ……あ、西へ行くのか



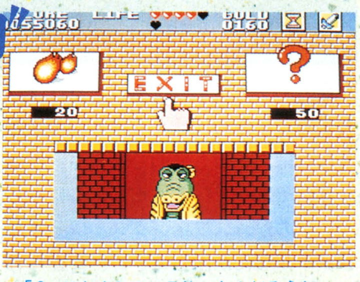
▲おっと、秘密の入口が！　入ってみよう



▲え？　え？　何を教えてくれるのかな？

毎度恒例の"買い物"

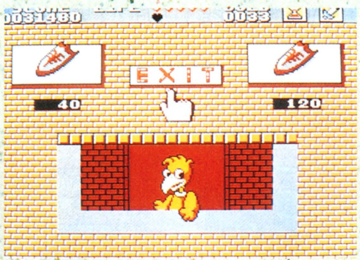
ＳＥＧＡファンなら、もうおなじみになった〝買い物〟前にもいったように、買う装備はバランスを考えないといけない。それから、もっと大事なのが、お店での情報。たとえば、ライフが減ったのでバーでお酒を飲んでいたら、ジャックという店員さんに手紙を届けてほしいって、頼まれたんだ。ついでだからと引き受けて、ドンドン先へ行って、またライフが少なくなったのでバーに入ると、そこにいたベティという店員さんがさっきの手紙の相手だったんだ。それで手紙を渡すと、お礼にって、スフィンクスの趣味を教えてくれたんだ。これでこの後に出るクイズにバッチリ答えられるよね？



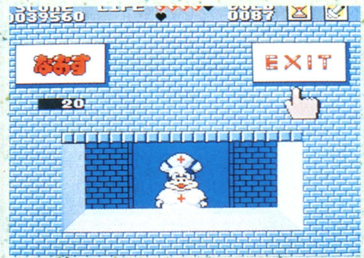
▲「？」はお楽しみの品物。なんだろうね



▲すべらないクツは、いりまへんか？



▲へーイ、タテはいりませんかー？



▲病院は使うと、値段が上がってしまうぞ



▲元気の出るお酒はいかが？　安いよ！



▲恋人のベティにラブレター渡してくれって？



▲そういえばなんなのー？

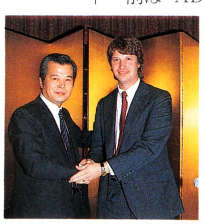
SPIRITS TIMES

発行所・コンプティーク・スピリッツ編集部

89年の注目作、早くも登場!?
『AD&D®』製作決定！

きみが熱心なコンプティークの読者なら、去年のアメリカレポートで、『D&D®』のコンピュータゲーム版が制作されてるっていうニュースは覚えてるよね。ぼくらも期待していたら、さらにビッグなニュースが飛び込んできたんだ。なんとアメリカでも完成してないうちから、日本版の発売が決まったんだぜ。

てなわけで赤坂プリンスホテルでの発表会には、報道陣がどっとおしかけたんだ。登場したのは、アメリカでオリジナルを制作しているSSI社のランディ・ブロウレット氏と、日本版を制作するポニーキャニオンのみなさん。


▲日米の代表でガッチリ握手

なんでもSSIで、88年の夏ごろに『D&D®』のゲームをアメリカで発売し、それをポニーキャニオンが移植して、89年（つまり来年）に日本で発売するんだそうだ。

注目のゲーム内容だけど、これがなんと3タイプもあるという豪華版。ひとつはアクションRPGタイプで、もうひとつはインタラクティブムービータイプ（ようするにアドベンチャーゲームみたいなもの）、さらに真打ちの本格RPGがひかえているんだぞ。

しかしコンプティーク特捜班としては、さらに深い情報を読者のみなさんにお知らせしたい。そこでSSIのランディさんに、単独インタビューをしたのでした。

——ランディさん、たしか以前は『AD&D®』のコンピュータゲームが出るって話でしたけど…

「そうなんだ。ただ日本では『D&D®』のほうがポピュラーだからね。じつはTSRでは、『AD&D®』を使った新しい世界で〝フォーゴットンレルム(忘れられた世界)〟というシリーズを造ってるんだよ。前の〝ドラゴンランス〟シリーズみたいに、単にゲームだけじゃなくて、小説やコミックにもなるんだけど、こんどはその一環として、コンピュータゲームにもなるわけだ」



▲外国人が来ると毎度引っぱり出される黒ちゃん。いつものように記念撮影

——なるほど、しかし『AD&D®』のゲームじゃ、けっこう難しいでしょう

「たしかにコマンドは多いし、戦闘を本気でやったりすると、ちょっと手間がかかるかな。でもプレイヤーがめんどうだと思ったら、コンピュータに全部まかせることもできるんだよ」

——画面はどんなふうになるんですか？

「地上は2Dだけど、ダンジョンや町は3Dなんだ。それと戦闘は斜め上からみた3Dだから、ドラゴンの炎なんかがきれいにみえるよ」

——シナリオはたくさんあるんですか？

「もちろん。世界がすごく広いからね。まだ未定だけど、『ウルティマⅣ』の16倍になる予定なんだ。その中にいろんな冒険がつまっていると考えていいよ。市販されてるモジュールがたくさん入っているようなもんだね」

——ほかのRPGとくらべて、こんどの『D&D®』のセールスポイントは何ですか？

「そうだね、実績と定評のあるRPGを、忠実にコンピュータ化した、ということかな。なんといってもシステムは完成されてるし、そのうえストーリーが充実してるからね」


▲元気な副社長のブロウレット氏

——RPG版以外のゲームはどんなものですか？

「アクションRPGは〝ドラゴンランス〟のヒーローたちを主人公にしたゲームなんだ。アーケードの『ガントレット』のような感じだよ。インタラクティブムービーはまだ未定の部分が多いけど、RPG版の入門みたいな性格をもってるんだ。そこで育てたキャラクターを、RPG版のほうに移して使えるようにするつもりだよ」

てなわけで日本のコンピュータゲームの事情にも、なかなかくわしかったランディさん。これからも機会がありしだい追っかけ情報を載せるからね。楽しみにしててね。



▲12月18日に赤坂プリンスホテルで行われた豪華な発表会。ただし、実際のゲームはなし

SPIRITS OF GM

SEGAのGM（ゲーム・ミュージック）徹底研究!!



さすがゲーセン!! 音質もひと味違う!!ってことで、今回は、最近評判のSEGAのGMを分析してみたよ。

（広野幸治）



▲「セガ体感ゲーム・スペシャル」アルファ2800円

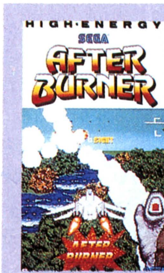
今月のSGMコーナーは、あのド迫力画面とガンガン揺れる操縦席で有名な、「セガ」の体感ゲームシリーズの徹底分析だ。87の年末にリリースされた、セガの体感ゲームのCDやVDをまとめて採り上げるぞ。

まずはCDのほうだけど、「セガ体感ゲーム・スペシャル」には、人気爽然（そうぜん）の「アフターバーナー」をはじめとして、「アウトラン」「ハングオン」「スペースハリアー」と、全部で4つのゲームのBGMが収められている。セガの体感ゲームの特長は、なんといっても派手に枠囲いした専用のプレイヤー席をゲーセンに持ちこんだことと、BGMを出すための装置として、FM音源に加えてサンプリング音源まで用意したことだろう。サンプリングの音は、たとえば「アフターバーナー」に出てくるディストーションのかかったギターとか、重めのドラムなんかに感じとることができる。これに大型画面と3200色と言われるリアルな質感のグラフィックスが加わって、セガのゲーム席に座った人は、まったく外界から隔離されて、びっくりぎょうてんのスピードとスリルに陶酔できるってわけだ。

個々のGMについて聴いてみると、「アフターバーナー」と「ハングオン」は、かなり重いノリのハードロックふう作り、対するに「アウトライン」はフュージョンふう、「スペーハリアー」はプログレっぽい雰囲気に仕上がっている。まったく個人的な筆者の好みからいうと、全体的にどの曲もメロディが安っぽすぎる感じがするのだけど…まるでどこかのビデオアニメのBGMみたい（筆者はヘビメタはあまり好きではないので、強いていえば「スペースハリアー」が1番、「アウトラン」が2番目に気に入った、もっともこれは筆者が費やしたゲーム時間の長さに比例しているのかも知れない）。

いっぽうのビデオのほうだけど、こちらもスゴイですゾ。まずなんといっても色が美しい。また「アフターバーナー」「ハングオン」など、いずれも全画面クリアしたのちのウィニングシーンが収録されており、思わず見とれるもよし、テクニック研究に使うもよしといった感じ、加えて各ゲームともクラッシュシーンのラッシュをいくつも編集して折り込んである。これもなかなかのものだ。

自宅のビデオ画面で見るときは、座席が揺れたり傾いたりしないのがちょっとさびしいけど、それでも迫力は満点だよ。体ごと震わせてくれる体感ゲームに、今年も期待しよう！



◀20分 3500円 ポニーキャニオン



◀20分 3500円 ポニーキャニオン



◀60分 9800円 ポニーキャニオン

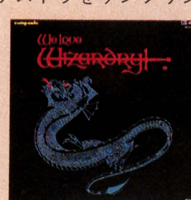
GM·BEST10

1	イース	271pts
2	ザナドゥII	82pts
3	ザナドゥ	79pts
4	ジーザス	69pts
5	アフターバーナー	67pts
6	ドラゴンクエストII	60pts
7	ハイドライド3	47pts
8	ロマンシア	44pts
9	シルフィード	43pts
10	アウトラン	37pts

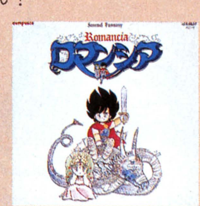
本誌1月号読者アンケート集計結果より

おわび 1月号の「SPIRITS OF GM」訂正します!!

やー、1月号のこのコーナーで重大な誤りがありました。1月号P278の記事の中で「女性ロックボーカルが入って、ヘビメタ風歌謡曲」なのは「サウンド・ファンタジー・ロマンシア」であり、「幻想的で、複雑なリズムを多用する、プログレ風」なのは「ウィ・ラブ・ウィザードリィ」でした。「ロマンシア」の音楽は現代的で明るく、「ウィザードリィ」のほうはフルオーケストラをサンプリングマシンでシミュレートした、非常に荘厳な音楽になっています。関係者の方々、および読者の皆様には誤ったコメントでご迷惑をおかけしました。どーも、すんまへん！



◀「ウィ・ラブ・ウィザードリィ」（アルティ／アポロン）LP・CT2500円 CD3000円



◀「サウンド・ファンタジー・ロマンシア」（アルティ／アポロン）LP・CT2500円 CD3000円


仁藤優子
NITO YUKO
COMPTIQ
IDOL DATA BANK
photo/Yohichi Iwase
styling+hair make/Fueba Fujino(Voice)
art direction/Kazuo Takagi(D/hits)
design/Makoto Watanabe(D/hits)
coodinate/Masaaki Tsukada



3 March CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5	6	7	8 コンプティーク発売日	9	10	11 マルカツ発売日	12
13	14	15	16	17	18	19	20 春分の日	21 振替休日	22	23	24	25 マルカツ発売日	26
27	28	29	30	31									

IDOL DATA BANK

アイドル・データバンク



新曲「センチメンタルはキ・ラ・イ」が大好評！

いかにも、スポーツ大好き健康第一の現代っ子ってルックスに日本的なフィーリングをほどよくブレンドしちゃうと仁藤優子ちゃんの出来上がり！ そんな優子ちゃんの魅力をテッテー的に解剖してお届けする。優子ちゃん好きになってね♡

健康ハツラツ！ スポーツ感覚的ヤマトナデシコ

仁藤優子

撮影／岩瀬陽一

Yuko CHAN ルポ ① お仕事紹介!!

おっきなお声で今日も仕事に全力投球!!

小さな体だけど、パワーは全開！ 優子ちゃんはいつでも元気っ子。そんな姿をリポートしちゃうよ。

撮影／倉部和彦

テレビ

DOKIドキDO!〜未来童子がやってきた〜

日本テレビ系・金曜・夕5時30分

ニュー・タイプのアイドル番組だよ

高橋名人、未来童子を中心にしたアイドル・バラエティ番組。優子ちゃんはミニドラマ「いまドキ青春物語」のコーナーにレギュラー出演中だ。優子ちゃんは未来童子のメンバーたちのマドンナ役でがんばっているよ。「(ドラマを) 演る前はあまり乗り気じゃなかったんだけど、今はすごく楽しい」と優子ちゃん。女優としての欲も出てきたみたいよ。

それで、写真のほうは、高橋名人のコーナーに歌手・仁藤優子としてゲスト出演したときのもの。同じくゲスト出演の立花理佐ちゃんや畠田理恵ちゃんとは本番前のリハーサルのときから、おしゃべりし合ってとっても楽しそう。本番中も、ファンの人たちの声援を受けてとっても楽しそうに歌っておりましたよ。とにかく、とっても活気あるアイドル番組だから、みんな見るよーに！

⬇立花理佐ちゃんとパチリ！



⬇これはミニドラマ出演中の優子ちゃんだよ



⬇本番中の楽しさが伝わってきそうな優子ちゃんの表情。会場はファンでギッチリ、熱気ムンムンだったよ





⬆歌のリハーサル中で〜す

うるとら7:00

日本テレビ系・土曜・朝7時

土曜の朝はおまかせ!!

優子ちゃんのもう１本のレギュラー番組がこの番組。土曜の早朝という時間帯にもかかわらず(？)内容盛りだくさんの情報番組なのだ。優子ちゃんがコント赤信号、チャイルズらと奮闘中だよ。必見!!

ラジオ

仁藤優子　笑顔にFOR YOU

ラジオ関西、茨城放送、HBC、西日本放送、山口放送、熊本放送、新潟放送 他（放送日時は各局によって異なります）

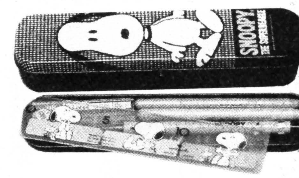


台本なしでもOK!　アドリブで勝負です!!

優子ちゃんの"ひとりしゃべくり"が楽しめんのがこの番組。でも残念なことに東京では放送されてないのら。いったいどーゆーことなのって怒ちゃいますよねえ。

で、どんなカンジでやってるのかにゃってキョーミでスタジオに潜入じゃあ！

学校の制服のまんまでとび込んで来た優子ちゃんの元気なこと！　中島ディレクターとの打ち合わせのときから本番まで、おっきなお声でおしゃべりしてたもんね。「自分で考えたことをアドリブでしゃべれるって点で、すばらしく頭の回転の早い子だって言えます。やってる私も楽ですよ」と中島ディレクター。記者も、そのおしゃべりの楽しさに、時のたつのを忘れたくらい。やっぱり東京でも放送してほしいっ!!



⬆お気に入りのスヌーピーのペンケースをめーけっ!!

➡⬇中島ディレクターとの息もピッタリ。打ち合わせってゆーより世間話のノリね







⬅ミョーなハガキに思わずガハハ塾!?



⬅ピースサインで余ゆうの仁藤さん

おチャメな夜だよ　いたずらレモン

ニッポン放送・月～木曜・夜11時34分

2人になってもあぶなさ同じ

「三宅裕司のヤングパラダイス」の人気コーナーがコレ。以前は渡辺満里奈ちゃんを含めたトリオ編成だったけど、現在は真弓倫子ちゃんとのコンビで優子ちゃんががんばっている。

「この番組はひとりじゃなくて、倫子ちゃんがいるから、ふたりでおしゃべりしてるってカンジ。そういう意味ではやりやすいですね」という優子ちゃんの言葉どおり、フツーの女子高校生のおしゃべりを聴いてるって雰囲気。で、けっこうあぶな～いハナシもビシバシ出てきて、かなりオチャメなプログラムだ。満里奈ちゃんがぬけても、米ソでINF全廃条約が結ばれようとも（関係ねーつーの！）、そのあぶなさは変化なしって、ことでますます楽しめそーね。ねっ！



⬅ハガキを読んでもらえると記念品がもらえるよ♡

Yuko CHAN ルポ ②

プライベート大公開!!

日本舞踊、占い好き 古風＋(プラス)現代っ子！

スポーツGALってカンジの優子ちゃん。でも特技は…ってなワケでプライベートに大接近しすぎっ!?

先生のアドバイスで活発少女へと大変身！

優子ちゃんが大事そーに手に持っているのは、彼女の大切な宝物。

「小学校1〜2年生のときの担任だった井上先生が、(小学校3年生に) 進級するときに、生徒ひとりひとりにメッセージを添えて、写真をプレゼントしてくれたものなんです。今の私があるのも、井上先生のおかげなんです」。

というのは、優子ちゃんは小さい頃はとっても引っ込み思案な子だったんだって。でも、小学校に入って、担任の井上先生が、ひとりでお絵描きしている優子ちゃんの姿を見て、"もっとお友だちと遊ばなきゃダメよ"ってアドバイスしてくれたんだ。

「それからは、みんなと遊べるようになったの。おかげで、苦手だった体育も得意になったんです」。

そして、人前に出ても平気になり、活発な子へと大変身。"アイドル"優子への布石(!?)となったとゆーおハナシでした。チャン、チャン。



⬅宝物を手にして優子ちゃんの目も輝く、輝く。

悪い占いには特に注意のココロ

今、女の子の間で占いやおまじないが大流行！ つーことで、優子ちゃんも占いには興味SinSinのクチなんです、コレが。

「けっこう占いって信じるの。こうすると良くないとか、その方向はダメとか言われると気をつけます。たとえば黒ナンバーの車を見たら、すぐ黄色ナンバーの車を見つけるとかね。あと、中学生のころ、おまじないに凝りました。好きな男の子の名前を手首に書いて、その上にバンドエイドを貼ったりしたの」。

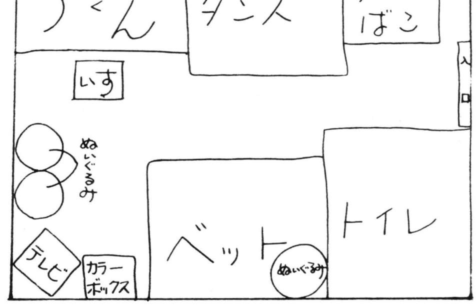
で、その御利益は……ヒ・ミ・ツだそーです。



待望のテレビ装備！ でも…

右のイラストは優子ちゃん直筆のお部屋のイラスト。

「昨年の11月下旬くらいに、今の寮に引っ越したんです。前にいた寮はテレビを部屋に置いてはいけなかったんですけど、今の寮はＯＫ。で、お父さんに買ってもらったんですけど、帰るのが遅いからあんまりテレビ見れないんですよね。残念！」



⬆ぬいぐるみやグッズはスヌーピーのものが多い!!

7歳で名取の天才少女なのだっ

優子ちゃんの特技は日本舞踊。なんと、若柳流の名取なんだぞっ！

「幼稚園から小４まで習ってたんです。下の写真は私が小１のときくらいかな。練習用の着物を着てますね。これは自分ひとりで着てたんですよ。着付の先生の様にきちんとは着れませんけど、いちおう、ひとりで着物が着れるんです」。

お母さんにすすめられても、最初はイヤだってことわった日本舞踊だったけど、お兄さんがやってるのを見て始める決心をしたそうだ。

「そしたら、７歳で名取になれたんです。でもホントは12歳にならないと名取になれない規則なんです。私は特例だったんですよ」

若柳流始まって以来の天才！　と言われたかどうかは知らないけど、とにかくすごいコトだよねえ！



⇧これがホントの"名取優子"なんちゃって！ 失礼しましたねっ!!

「好きっ」て告白！でも進展……なし

ここで優子ちゃんの初恋の想い出バナシを教えてもらおうね。

「初恋は小学２年生のとき。いっしょに学級委員をやってた子です。家が同じ方向にあったんで、よくいっしょに帰りました。それである日、『好きっ』って告白したんだけど……それっきりでした。別に別れたってことじゃないけど進展もしなかったということですね」。

うーむ、女の子に好きって告白させといてそのままなんて、許せんやつだ！なんてね。



ファンクラブへ入会して、優子ちゃん直筆の手紙をもらっちゃおう♡♡

歌、ドラマ、ラジオのＤＪにと大活やくの優子ちゃんをみんなで応援しようってことで、ファンクラブ入会のお知らせです。

で、今回、コンプティークの読者のために優子ちゃんが、特別プレゼントを用意してくれたんだよーん。

今、仁藤優子ファンクラブへ入会すると、コンプティークの読者に限り、正真正銘！　優子ちゃん直筆のお手紙を届けてくれるんだ。もちろん優子ちゃんのサイン付きで、入会者全員もれなくプレゼントされるよ。他にも入会特典はいっぱいだから、入会しなきゃぜったいにソンだぞっ！

《入会申し込み方法》

入会金500円と６か月分の会費1800円、合計2300円を、現金書留で送ってください。住所、氏名（フリガナも明記）、年令、職業（又は学年）を忘れないよう書いてね。

●あて先●

〒153 東京都目黒区下目黒１－２－５
ホリグループ目黒ビル
仁藤優子ファンクラブ入会申し込み
コンプティーク係
（３月１日の消印有効です）

くわしいお問い合わせは、☎03(490)2205　ホリプロ友の会へよろしくどうぞーっ♡♡♡



Yuko CHAN ルポ ③ ドキドキインタビュー

お口「ハーッ」をやってって頼まれるんです！

デビュー1年目をソツなく通過した仁藤優子ちゃん。現在の心境は？ てなノリでおハナシ聞いちゃう。

キスされそーになったことあります

——歌手デビュー(昨年6月17日)からのことをふり返って欲しいんだけど、今はどんな感じ？

「そーですね。けっこう早く過ぎたなって思います。とにかく歌手になりたかったので、デビュー曲のデモ・テープをもらったときはうれしかったです。これが自分の歌なんだなあって思って感激しました」

——キャンペーンにもたくさんの人が来てくれたしね。



「はい。もう各地で応援してもらって。デビュー・キャンペーンのとき、スタッフの人に言われたんです。『ドラマに出てたわけじゃないし、CMに出てたわけじゃないし（そんなにお客が来ないよ）。』って。でも、300人以上の人が来てくれたんです。ヤッターってカンジでうれしかった。とにかくどこの会場でも盛り上がってくれましたよ」

——でも、なかには変なオジサンが来たりすることあるでしょ？ 何かアブない目にあわなかった？

「あ、1回ありました。新宿のミロードでやったときだったかなあ。キスされたことあるんですよね」

明るい私に注目してくださいねっ♡

——あぶねー（笑)。で、なんたって優子ちゃんといえばあのCM！ お口クチュクチュのやつね！

「あ、ライオンのクイックスのCMのことですか？ あれは去年の夏ぐらいから名まえを入れてもらったんですけど、それ以来、けっこう注目してもらったみたい。街でも(人に)ふり向いてもらえるようになりました（笑)。イベントなんかでも『ハーッてやって』なんてファンの人に言われる（笑)」

——あ、ボクもやって欲しい(笑)！ えーと、じゃあ、今年やりたいことを教えて！

「まあ、マイペースでやっていきたいですね。コンサートもあせらず、やれたらやりたいし、ドラマもちょっとやってみて、おもしろさがわかって来たので、ぜひ本格的に挑戦してみたいと思ってるんです。それから、プライベートではスイスに旅行に行きたい！」

——やりたいことがたくさんだね。

「ええ。今年は仁藤優子のいろんな面を見てほしいんです。特に、明るい仁藤優子に注目して下さいねっ♡」

インフォメーション

「センチメンタルはキ・ラ・イ」大ヒット中!!

2月3日に優子ちゃんの第3弾シングル**「センチメンタルはキ・ラ・イ」**が発売されたよ！ 優子ちゃんもとってもお気に入りの曲だから応援してねっ♡

★優子ちゃんのキャンペーンへ応援に行こう！（2/14）東京・銀座山野楽器16：30〜、（2/20）東京・上野松坂屋15：00〜 問ホリプロ友の会☎03(490)2205



自筆メッセージ

どーも、仁藤の優子デス。
みなさん、お元気してます
か？仁藤は、いつも元気
してます。
今年も、仁藤はFigんな
で、頑張ります。
みなさん、ずーっとずーっと
応援してて下さいne…
それでは、Bye Bye。
仁藤優子

優子ちゃんから PRESENT

ポスター/10名



キーホルダー/5名



優子ちゃんが心を込めてキミにプレゼント！本誌とじ込みハガキに必要事項を記入して送ってね。しめ切りは3月7日です。よろしく!!

サイン色紙/10名



下じき/10名



IDOL DATA BANK

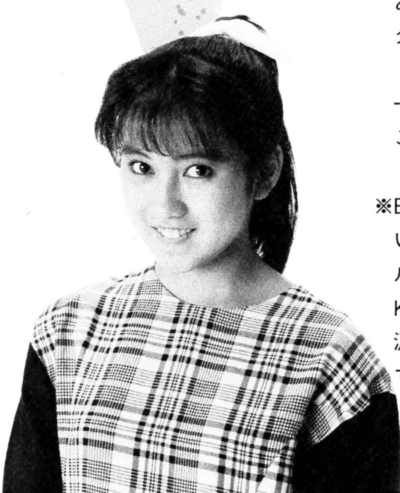
優子ちゃんの全データをキミのパソコンにインプットしちゃおう!!

本名	仁藤優子
ニックネーム	YOU
生年月日	昭和46年8月28日
星座	おとめ座
血液型	O型
出身地	千葉県
サイズ	身長155cm、体重40kg、バスト77cm、ウエスト57cm、ヒップ80cm、足の大きさ23cm
出身校	堀越学園高等部在学中
趣味	レコード鑑賞、ショッピング
特技	日本舞踊（若柳流）
家族構成	父、母、兄
歌手デビューはいつ？	昭和62年6月17日
ディスコグラフィ	★シングル──「おこりんぼの人魚」('87.6.17)、「秋からのSummer Time」('87.9.17)「センチメンタルはキ・ラ・イ」('88.2.3) ★アルバム──「SUMMER STREAM」('87.10.21)
TVドラマ出演歴	「DOKIドキDO！～未来童子がやってきた～」（連続ミニ・ドラマ）
CM出演歴	旺文社87年度キャンペーンガール、森永製菓「PEACE」、「Sunkist」、「ホイップ&ナッツ」、「ハイクラウン」、ライオン「クイックス」、松下電器（ポスター）・磁気製品
どんな性格？	明朗、天真らん漫、にぎやか
自分の体で好きな所	目（視力2.0）
自分の体できらいな所	足、鼻
好きなファッション	ボーイッシュで、シンプルなもの。2Bボンバーズ
好きなスポーツ	バスケットボール
好きな動物	仔犬
きらいな動物	特になし
好きな音楽	ニューミュージック（浜田省吾）
好きなアーティスト	中森明菜さん
好きな食べ物	肉、果物（特にマンゴー）
好きな色	赤、黒、白
好きな絵	太陽の絵
好きな場所	海
尊敬する人	両親
理想の男のコ	やさしくて、男らしくて、いっしょにいて楽しい人。スポーツマン
きらいな男のコ	なよなよしてて、デレデレしてる人。ハッキリしない人
よくみるTV	特になし
好きな映画	「E.T.」
旅行したい国	スイス(写真で見て、町並みがきれいだから)
占いを信じるか？	信じる（特に悪いことを信じる）
初恋はいつ？	小2のとき、同級生の子に
いちばんたいせつにしているものは？	親、家族、友人、アルバム……etc. とたくさんあるけど今は自分自身です
愛読書	コバルトシリーズのもの
ライバルはだれ？	自分を含めて、みんな
弾ける楽器	ピアノ
欲しいもの	ルビーの指輪
キスの経験	ありません
チカンにあったことは？	ないです
結婚は何歳でしたい？	21～23歳くらいで
コンピュータをどう思う？	むずかしいなあ

※アイドル・データバンクのプログラム・リストを欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで〝アイドル・データバンク・リスト希望〟と書いて送ってください。

★次回のアイドル・データバンクは最終回の特別編！ 歴代の登場アイドル総出演でお届けします!!

Yuko
CHAN
ルポ
メロディ
データ



センチメンタルはキ・ラ・イ

歌／仁藤優子
作詞／吉元由美
作曲／岸　正之
編曲／船山基紀

遊び疲れた街の少女たち
半分眠って始発電車を待つ
あだ名だけしか知らない仲間が
クラクションで過ぎる

一度きりならキスしてもいい
こんな気持ちは　Ah　不純なの？

※BAKAな女の子のまま
いられたらいいね
ルール破りながら
KIRAI　センチメンタルが
涙で重くて
マジに　はしゃげなくなるね

チークダンスを誘いかけられて
誰かの右頬　ゆれるポニーテイル
見かけだけなら　大人びてるから
あてがはずれたでしょ

ひとりきりより　誰かといたい
こんな私は　Ah　未熟なの？

BAKAな想い出だからね
忘れたくないわ
ずっと輝いてる
KIRAI　冷めたふりをして
いい子になるのは
マジに　とんでもないよね

※repeat

センチメンタルはキ・ラ・イ

データリスト

```
T125L8O5@13V15EEE
L4DDDFEL8CC&C<A>CD4D4CDC<A&A1
B->CD<B-&B-2>CDEC&C4DEFFFFE4DE&E1
L4DDDFEL8CC&C<A>CD4D4CDC<A&A1
R2B->CDE&E4GE&EDCD&D1R1
C4D4E4.C&CC4DE4.G&GGFFE4D<A&A1
B-4>C4D4.<B-&B-B-4>CD4.C+.&C+4.CDCDE&E1
D4EF&F2RDAA&AGG4G4FE&E2RCGG&GFF4F4ED&D2RFEF&F1
L4R<B->DFEL8FE&EDEF&F2R
DAA&AGG4G4FE&E2RCGG&GFF4F4ED&D2R
L4R<B->DFGL8EC&CE4D&D1R2
D4EF&F2RDAA&AGG4G4FE&E2RCGG&GFF4F4ED&D2RFEF&F1
L4R<B->DFEL8FE&EDEF&F2R
DAA&AGG4G4FE&E2RCGG&GFF4F4ED&D2R
L4R<B->DFGL8EC&CE4D&D1
$
```

お知らせ

このデータ何？　って言っているキミ、昨年の6月号を買ってないな。これは昨年1月号で紹介したアイドルデータバンクのプログラムを訂正、そして昨年6月号で紹介したプログラムを打ちこめば、アイドルのデータ検索中にそのアイドルの歌のメロディが流れるというプログラムなのだ。ただし、PC8801mkIISR/FR/MR/TRにかぎるけどね。

そこで、このプログラムが欲しい人、返信用封筒と120円分切手を同封の上、コンプティーク編集部「アイドルデータバンク」係まで、"メロディリストを送れ"と書いて送って下さい。また、昨年1月号で紹介したもとのアイドルデータバンクのプログラムが欲しい人も120円分切手を同封の上、"アイドルデータバンク・リストを送れ"と書いて送って下さい。両方とも欲しい人は200円分切手を同封の上、"両方送れ"と書いて送って下さい。



HIROBA NO CORNER

ひろばのコーナー



- ●リーダーズトーク &グラフィックゲリラ
- ●トマス宇治谷の人生相談
- ●コンプティーク　海外特派員報告
- ●追っかけタカノのアイドル日記
- ●インフォメーション
- ●エキサイティングライブラリー
- ●さはんじの徒然日記
- ●パズル・クイズ
- ●ザ・プレゼント
- ●コンプティークビルボード
- ●押しかけソフトハウス訪問

READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



やって来ました。卒業の季節。あなたもいろんな別れを経験したでしょう。でも、ひろコは、もう、とっくに卒業しちゃってるから、いつでも、あなたのそばにいますよ！

ボクの友人Fクンは、授業中、先生に怒られ、「ちょっと、立っちみー！」と言われた。何を勘違いしたのか、彼は、教壇の所へ行き、先生にさわって、さらに怒られるハメになった。「だって、〝タッチ・ミー〟って言ったじゃないですか」とはバカなやつだ。

福岡県　森　嘉章

※きっと英語の授業だったのでしょう。先生の発音のすばらしさが想像されます。

（ひろコ）

宇治谷氏よ!!　あなたはなぜああまでそうなんだっ？　しかし、もうその勇姿(？)が見られないとは……ただただかなしい。

福井県　山上雄嗣

※みんなで署名運動をすればよみがえるかも。どんな人でもいなくなるとさびしいもんですね。

（ひろコ）

ある日、友人が、体育の着がえの時、トレパンを後ろ前にはいてたので、ボクが指摘すると、「実は、ボク、昔、〝ピンポンパン〟に出てたことがあるんだ」とつぶやいた。そんな彼の背中には哀愁が漂っていた。

栃木県　高柳栄治

※体操のお兄さんになって復活することが彼にとってはしあわせなのかもしれません。

（ひろコ）

ボクは、この間、かぜをひいて、ずうっとベッドで寝ていました。

熱が下がった時、ものすごいことに気づきました。なんと、まる２日間、トイレへ行かなかったのです。いやー不思議！

神奈川県　黒田良夫

※水分を全然、とらなければ、排出しないものなのだろうか？　いや、しかし、水ぐらいは飲んだはずだ。ぶっ不気味だ。

（ひろコ）

数学の時間のことだった。先生が「この問題は難しいぞ。この３番はなあ……」と言いかけた時、眠っていた出席番号３番のKが、あわてて飛びおき、「わかりません」と言って、また眠ってしまった。クラス中、爆笑の渦でした。

愛知県　勝本幸康

※漫画みたい。でも、ひろコも高校時代、似たような失敗をしたような……。（ひろコ）

私の友人Mは、パンクした自転車を押して、３㎞の距離を15分で走り、ギリギリのところで遅刻をしなかったという大物です。彼は、ハンドボール部のキーパーで、自分のチームのゴールに球をけりいれた勇者でもあります。

愛媛県　梶原幸夫

※今どき珍しい硬派というかんじ。自転車を押して走るなんてすごい……。

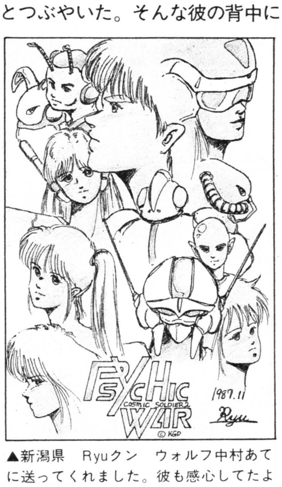
（ひろコ）

ボクらの町には、時々、ヘンなじいさんが出没します。その名は、「いじっぱりじじい」、雨の降る日、雨やどりをしていると、「傘を借してあげよう」と言って近寄って来て、断わると（たいていの人間は断わると思うけど）、「いじっぱり」と言って、手首を力いっぱい握りしめ、「まだまだ若い者には負けんわい」と言って去って行きます。私も被害者のひとりなのです。

鳥取県　浜野　晃

※いろんな人が、出没する世の中になりましたね。

（ひろコ）



▲新潟県　Ryuクン　ウォルフ中村あてに送ってくれました。彼も感心してたよ



▲茨城県　地球丸クン　ワギャナイザーはおもしろいね！



▲広島県　よう!!　微香性クン　誰かこの３人娘に名まえをつけてね！



▲新潟県　てけてんクン　女子トイレが多いとか？

ボクの家では、毎年、12月のはじめ頃、年賀ハガキをすべてプリントごっこで作ってしまう。今年も例年どおり、そうしたのだが、できあがったハガキを見てびっくりした。はがきには、「あけましておめでとう。元旦」とここまではよいのだが、なにを血迷ったのか、「1898年」になっているではないか。それを368枚も印刷したのだからたまったものではない。

現在、我が家は、ほぼ餓死状態におちいっている。　**滋賀県　高橋　毅**

※印刷前に校正をしっかりするように。懺悔コーナーもつくればよいのでは？　（ひろコ）

いつものとおり、490円持って、コンプティークを買いに、どしゃ降りの雨の中を2km離れた本屋へ行ったら、1月号は530円だった。しかたなく、また家に戻ったボクは、まだ購読を始めて8カ月めです。

奈良県　巽　直也

※ご苦労様でした。こんなことのないように、少し余分にお金を用意して買いに行きましょう。　（ひろコ）

ボクの友人Kは、スキーのリフトに乗っていた時、突風のため、約10mの高さから落ち、両手、両足、アバラ骨を骨折し、雪に埋もれていた人間です。

ちなみに彼は、その後、自転車に乗ってすっころび、左腕を折って「これで2度めよ。フッ」と言っていた。

東京都　日向泰男

※痛みを快いと感じるようになってしまったのでしょう。おそろしや。　（ひろコ）

ボクのクラスの寺沢という男は、『リターン・オブ・イシター』の文房具セットを買いこみ、毎日、うれしそうに眺めている。廊下を歩く時は、自分でＢＧＭを流し、角を曲がる時には『ハングオン』のマネをする。これこそ、オタッカーの兆候ではあるまいか。ちなみに、そいつの家は寺である。

静岡県　堀井孝昭

※オタッカーと寺とはなにか相関関係があるのでしょうか。私の親せきにもお寺があるのですが。　（ひろコ）

この間、『ガンダーラ』を買おうと思って、パソコンショップへ行った。レジへ行って、サイフのないことに気づいた。私は急いで、サイフを取りに家まで戻り、再び、店へ行くと、すでに閉店したあと。1時間半の苦労はいったいなんだったのだろうか？　**埼玉県　江原輝行**

※ひろコもよくあるんだ、そういうことが。さらに、ひろコの場合、家の鍵をおサイフに入れてるもんだから、家の人間と一緒に外出して、おサイフを家の中に忘れたと気づいた時なんて、たーいへんなのです。　（ひろコ）

ボクのクラスの英語の教師は、カセットを使ってヒアリングをする時、いつも、こう言います。「音が悪いわね。アンテナの向きがおかしいのかしら？」違うって……。　**千葉県　川瀬　弥**

※なるほどね。　（ひろコ）

みんな！　ドアにはさまれたぐらいでなんだ！　電車にはさまれ、そのまま動き出された時の方がもっと、痛くて、はずかしいんだぞ(体験者は語る)。

神奈川県　富山　一

※同情いたします。　（ひろコ）

ある日、部室のホワイトボード用のマジックが使えなくなった。それで、先生に言ったら、「マジックなんか、死ぬ思いでやれば出るはずだ！」と言われました。すごい。　**静岡県　大場俊幸**



▲大阪府　単気筒クン　100円玉の恨みを晴らすべく、練習にはげんでね

※昔の人は、そうやって、物資を大切にしたのです。　（ヒサキ）

夜の6時頃、パンを買いに行った。すると、パン屋のおばちゃんが、「このサンドイッチも持っておいき」と言ってくれたので、ボクは、ありがたく頂いた。そして食べた。次の日、腹痛に苦しんだボクであった。　**大阪府　大谷直也**

※パンのほかに、拾い食いしたな。(ひろコ)

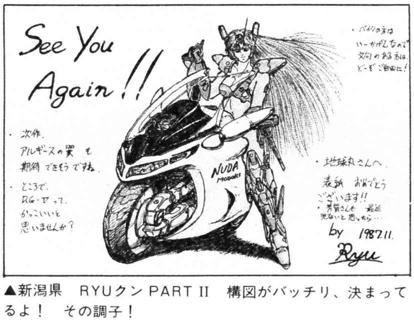
ボクの担任の先生が、2年ぶりでしゃぶしゃぶを食べに行った。しかも教頭のおごりで教師連中が大勢ついて行ったらしい。担任は一番年少なため、給食当番をかって出たが、なにしろ、2年ぶりの緊張で、アクを、まん中にある煙突に入れ、火が出て大さわぎになったそうだ。

東京都　竹内伸光

※かわいいね。　（ひろコ）



▲埼玉県　ふるだぬきクン　進学できたかな？

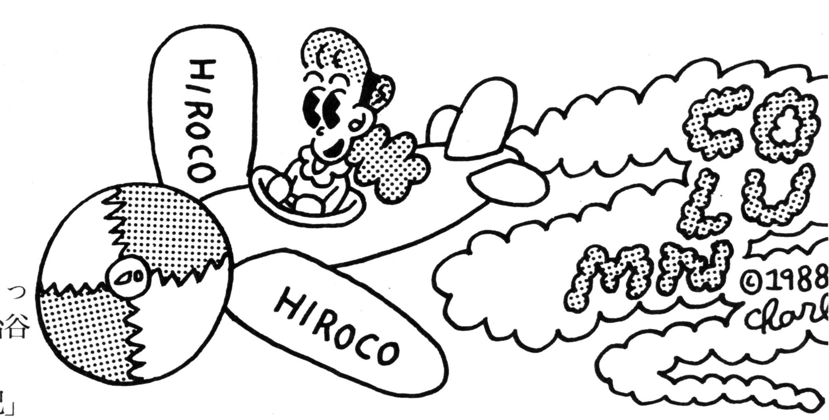


▲新潟県　RYUクン PART II　構図がバッチリ、決まってるよ！　その調子！



▲山口県　増田誠司クン　『ソーサリアン』も解いたのかな？　キミの友人は

ひろコ's コラム



「究極のHow To講座」を投げうって、この１本にかけるトマス宇治谷の意欲に期待しよう！
「追っかけタカノのアイドル日記」は今月でお別れですっ！

♥トマス宇治谷の人生相談



みなさんお元気ですか、ひろコです。今月の悩みは困った人です。
宇治谷（以下㊐） わしゃではないぞ。
ひろコ（以下㋪） とにかく読みます。
「私は高２の女の子でーす。最近私の家にヘンな電話がかかってきて、ホント困ってます。声はわりと若そーなんだけど、私が“ハイ○○です”って電話を取ると、ハーハーいやらしっぽい声しかないの。すぐガチャッて切るのに、またしつこくかかってきて…。ほかの家族が出るとすぐ切るらしいから、私が出なきゃいーんだけど。でも、もし彼からの電話だと親がとったらイヤだし〜♡ どーしたらいいのかしら。トマス、教えてね♡」
㋪ 中野区のゆみちゃんからでした。
㊐ ううーむ、はっきり言ってこれは変態じじいのスケベ電話じゃな!!
㋪ んなことは言わなくてもわかるけど。最近こーいう人多いのね。私も経験あるからわかるけど、すっごいネクラで女にモテなそーな人って感じの声なの。あー、思い出しただけでもぞぞけ立ってしまう。
㊐ フン、女にモテないやつがみんな変態だと言いたそうな口ぶりじゃな。悪かったな、どうせわしゃ女にモテんのじゃ。この悩みの主だって、なーにが彼♡じゃ、バカタレ。高２なら高２らしく勉強してればいいのじゃ。彼♡…フンじゃ。
㋪ 誰もそんなこと事実だけど言ってないのにー。トマスはすぐひがむ。それにね、高２の子にＢＦがいてもいーでしょ、彼女の勝手だもの。トマスに関係ない。
㊐ いーや許せんのじゃ。男女交際してるヤツは神さまでもわしゃ許さんのじゃ。わしゃ怒ったのじゃ!!
㋪ はいはいはいはい。トマスの気持ちはよーくわかったわ。でも悩みはいたずら電話のことだから覚えておいてね。
㊐ ふ、フンじゃ。わしゃ知らんのじゃ。
㋪ （無視して）そうねー、電話口でバカ!! とかヘンタイ!! とか叫ぶと、相手にされたと思って喜んじゃうのよね。だから口をきかず、黙って切るしか対処法はないんじゃないかな。
㊐ 電話番号を変えればいいのじゃ。
㋪ うーん、でもいろいろめんどーだしね。黙ってすぐ切ることをくり返して、相手があきらめるまで待つのがベストよ。
㊐ ハァハァ、姉ちゃん何色のパンツ!?
㋪ よしなさいってーの。♬チャンチャン。また来月ね。

INFORMATION インフォメーション

テレフォンアドベンチャーが本に！

今まで、音で楽しんでいたテレフォンアドベンチャーが、いよいよゲームブックとして発売された。高野富士男原作による、「暗黒要塞ガルディアン」（双葉社刊）！
邪悪なガルディアンに支配された祖国を救うため、立ち上がった少年マルセイヤ。
気が弱く、臆病な彼の瞳が初めて輝いた。
そこには、まぎれもなく英雄だった父親譲りの頑固な意志が宿っていたのだ。
続きは、ゲームブックを読んでからのお楽しみだよ！

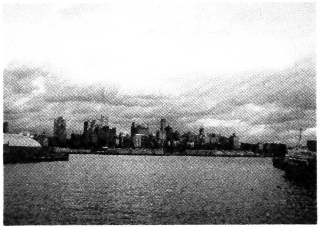
まだ間に合うぞ！ 即！ 応募しよう

システムソフトの〝データプレゼント・キャンペーン〟もいよいよ大詰め。応募者全員がデータディスクをもらえるというビッグな企画。『上海』が、2月20日、『ティル・ナ・ノーグ』が、2月28日締め切りと、まだチャンスはあるぞ！ お問い合わせは、☎(092)752-5269。月〜金の9時〜12時と13時〜17時。さらに、コンプティーク読者のために用意してくれたのが、ダブルプレゼントのテレフォンカード（写真右）だ。
限定5名様に当たります。
プレゼントのあて先は、本誌190ページを見てね。官製ハガキでどーぞ。



コンプティーク 海外特派員報告

さはんじにとってのアメリカ



▲ハドソン川から見たマンハッタン。
うーん、もう一度、行きたい。みんなのヒンシュクを買ってでも……

日本にもっとも近い外国“アメリカ”。テレビ、雑誌をはじめあらゆるメディアに政治・経済、音楽、ファッション等々のアメリカ情報が載らないことはない。

普通、我々がイメージする“アメリカ”は、西海岸の青い海、ビバリーヒルズの金持ち連中、最新流行ファッションで着飾ったN.Y.っ子、ウォール街のエリート達。まさに映画やテレビで日頃から親しんでいる“アメリカ”。これはピラミッドの一部にしかすぎず、その底辺には様々な人種、事実N.Y.、L.A.でもブルー・カラー・タイプの男、黒人、浮浪者がやたらと多くいた。

「俺たちが暮らしている社会は、毎日、幻想を押しつけたがっている。国家的な規模の幻想の押し売りさ。その例が、アメリカに飢えてる人はいない、なんて言っているレーガンだ」　ブルースはインタビューで答えている。さて、あなたにとって“アメリカ”ってどんな国？　（さはんじ）

大江戸裏ワールド

中野豪



追っかけタカノのアイドル日記



本誌の兄弟誌にして、今世紀最大ファミコン誌マルカツの副編にして、実はただのアイドル追っかけ人、タカノです。このコーナーも大好評ながら半年間続きましたが、とうとう今度が最終回。うーん、残念。しかし、私はあくまで市井の一(いち)追っかけでありたいと願っておるのです。

さて、最終回の今月は、当角川メディアオフィスのクリスマスパーティに登場してくれた、千葉県市川市のヒーロー、“スーパーブルージーグラムロックスーパースター”、そう、あのジャガーなのであります。マルカツのプロ・ミュージシャン、ヘビジ率いるバンドをバックに、ジャガーは3曲、唄ってくれました。「ハロー!!　ジャガーでーす。みんな元気かーい」といつものように登場し、ドトウのごとく3曲とアンコール1曲、唄い、とにかく大ノリのパーティでありました。それじゃマルカツで、またッ！

グッズ GOODS

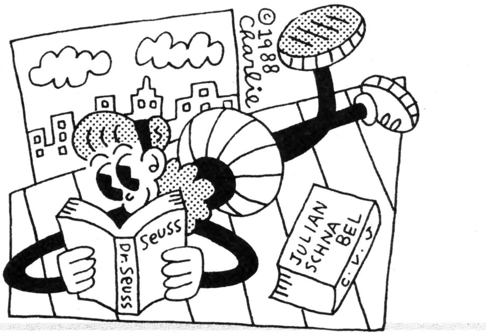
ゴリラが起こしてくれる朝



服部セイコーから発売された「マジカルマーフィー」は、目覚まし時計の機能を持ったぬいぐるみのゴリラ。寝ぼけた指には、肌ざわりのよい目覚ましってうれしいよね？　カンカン帽を取ると、デジタル時計が現れ、時刻合わせやアラーム時刻のセットができる。アラーム時刻となると、マーフィーの口が開き、「ウホホ、ウホホ、Good Morning」と、脳天気に起こしてくれるってわけ。毛色とベストは、それぞれ2 種類。6800円也。

EXCITING LIBRARY
エキサイティング・ライブラリー

ゲームスランプにおちいったら？ひろコなら、読書を薬にしちゃいます



BOOK REVIEW

キミの車はだいじょーぶ？

おなじみ、スティーヴン・キングの新作が文庫になったよ。引用された、チャック・ベリーやスプリングスティーンの歌詞が、殺しを甘酸っぱいものに変えている。これを読んだ人は、くれぐれも、他人の車に、いたずらなんかしないようにしてね。



▲クリスティーン上、下　S.キング著
深町真理子訳
新潮社各 640円

「ニューヨーカー」風に

「ニューヨーカー」誌のコラムニストとして活躍していたサーバーのエッセンスがいっぱいつまった短編集。「空の歩道」では、強力な妻を恐れ、幻想の世界に逃避した男が、その唯一の安楽の地にまで踏みこまれてしまうなど、自伝的な色彩はかなり色濃い。



▲空中ブランコに乗る中年男　J．サーバー著　西田実・鳴海四郎訳　講談社文庫
420円

アイドルは探偵になれるか

星崎ピコ。18歳。赤羽プロの期待の新人アイドルである。顔はあどけなく可愛らしいが、性格はわがまま。そして目から鼻にぬけるようなスルドい頭脳の持ち主だ。さて、会ったその日に彼女にプロポーズしたディレクターが殺される。嫌疑のかかった彼女は自ら探偵に。



▲殺人犯にキュー！
辻真先著
角川文庫
340円

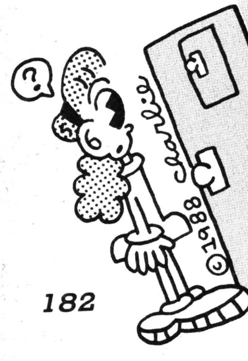
ひろコの 今月の一冊



▶超芸術トマソン
赤瀬川原平著
ちくま文庫
760円

トマソン復活のキザシが！

最近の私の趣味は、"トマソン"することです。文庫化されたことで再びブームを呼ぶであろうこのトマソンについて解説すると…。1982年、巨人軍の4番バッターはトマソンだった。大リーガーからの抜てきということで期待大だったにもかかわらず、良いのはフォームだけ。ムナしく空振りを繰り返すだけ。かねてから、美学校の生徒を集めて、路上における、「不動産に付着していて美しく保存されている無用の長物」の発見に明け暮れる赤瀬川原平は、この集りにトマソンの名を戴いたってわけ。名まえがついて、いよいよメンバーははりきり出した。全国からの写真及び詳細なレポートもどんどん寄せられるようになったってわけ。たとえば、セメント壁についた無用のドアのノブとかね。ゴミと紙一重の無用の長物は美しい。私も、ヒールをスニーカーにはきかえて、きょろきょろうろうろしてるんだけど、まだ、トマソンは現れてくれない。がんばるぞっ！



先江進文庫 10

読書スランプの特効薬には、コレ！カッスラーだ



▶ラドラダの秘宝を探せ上､下
C､カッスラー著
中山善之訳
新潮文庫 520円

いくら読んでも面白い小説に出会わない。私はここしばらく読書スランプにおちいっていた。「感傷の終わり」で気に入っていたグリーンリーフが、「無実の領域」でもって、物語の進展から外れた会話の饒舌さにへきえき。「甦える警官」のコーニッツも、途中でダウン。

この症状は私の方の体調不良かも知れないと、念のために体調測定小説を読んでみることにした。今回のそれは、ポール・ギャリコの「ハリスおばさん国会に行く」。要するに、ギャリコを読んでも面白くないと

RPGの入門書としてどーぞ

最も初期に生まれたファンタジーRPGのボードゲームがこの「T&T」。いちばん手軽に楽しめるってのが特徴だ。マスターは、自分の読んだファンタジー小説をヒントにプロットを考え、それに地下迷宮(トンネル)をくっつければいいんだもん。初心者の人にもね。



▲トンネルズ&トロールズ K.S.アンドレ著 安田均、清松みゆき訳 社会思想社 680円



映画『帝都物語』のすべて

絶賛上映中の映画、『帝都物語』のムック版。原作者、荒俣宏による製作秘話や図説などの読みもののほか、制作費3億円をかけた特撮セット、特殊メイクの「ザ・メイキング・オブ」また、学天則、阿修羅、式神、護法童子らのラフスケッチなど欲ばりな本です。



▲帝都物語 ニュータイプ別冊100%コレクション⑨ 角川書店 980円

新境地開拓のケンリックだ

ケンリックにしては珍しくスラプスティックしていない。舞台はマンハッタン。メインストリートで予告どおり爆弾を爆発させた犯人を追うのはプロレスラーの息子のチャーターズ警部補。どたばたではない抑えたユーモアを開拓したケンリックはおすすめです。



▲誰が為に爆弾は鳴る T.ケンリック著 上田公子訳 角川文庫 490円

著者はパソコン狂だよ

『森田将棋』に勝ったという実績もある、ファミコン及びパソコン狂の著者のショート・ショート集だ。中でも注目すべきは、表題作の「あなたはしにました」。二人称小説のSFというのは新しい。またコマンド標示がAVGしてるのだ。火浦功の解説も泣かせる。



▲あなたはしにました 川又千秋著 新潮社 320円

全国のコナミフリークへ

『グーニーズ』から、『グラディウス2』そして『ウシャス』までコナミが誇る人気MSXゲームのオフィシャルデータを集めたビジュアル資料集。またMSXゲームを支える重要なファクターであるゲームミュージックも、キミ自身のプログラムで甦えるのだ！



▲MSX-U コナミ出版 1800円

なれば、私自身の調子が悪い、ということになるのだ。幸いにして、私は健康そのものだった。ものすごい。こんな童話っぽい表紙の小説が、先江文庫で超おすすめの大興奮小説であったとは。

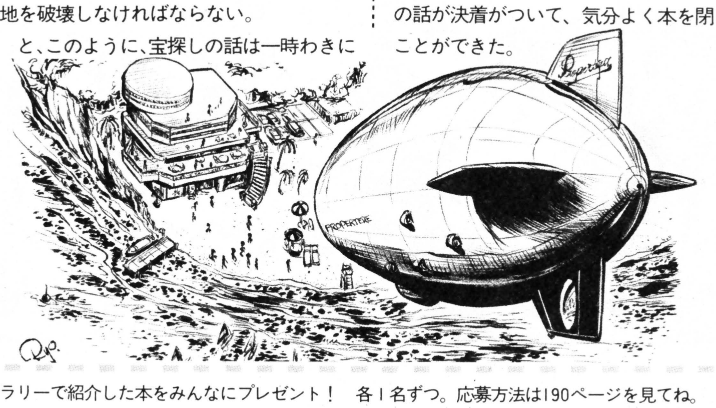
勢いに乗って私は読んだ。警察小説はコーニッツのようにつまらないものではないはずだと、チャステインの「ダイヤル911」を。やった！ ギャリコで、元気を、盛り返し、チャステインで人生の喜びを取り戻したのだった。読者諸君、キミもスランプにおちいったときのために、キミを立ち直らせてくれる作家を見つけておくといい。

スランプであったがゆえに、今回紹介するものにも悩んでいたのだが、締め切り間近か、カッスラーの「ラドラダの秘宝を探せ」が出たとたん、私は読みもせずにコンプの中濱さんに電話をかけた。今月はこれでいきますと。今回も裏切られなかった。それどころか、カッスラーの最高傑作であるとさえ思う。

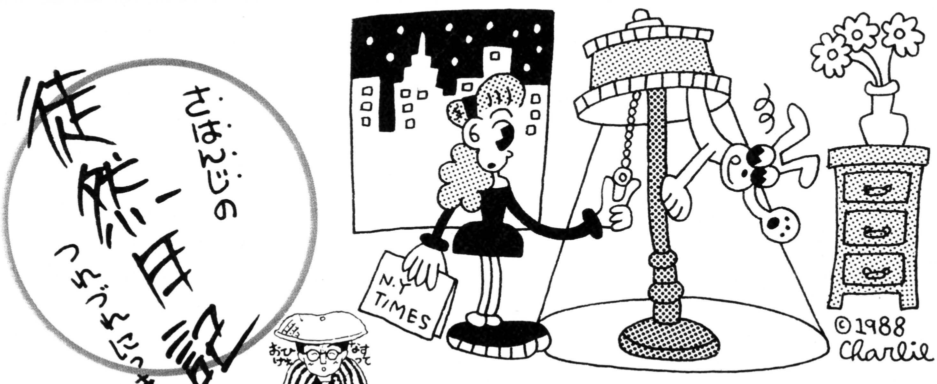
話は、3人の腐乱死体を乗せた飛行船が、海辺に不時着するという、異様なシーンから始まる。飛行船の目的が、450年前の秘宝を探すことにあったのを知ったダーク・ピットは、キューバ海域に沈んだ宝を自ら探す決意を固める。一方、アメリカの月面植民地計画を察知したソ連は、これを阻止すべく、武装した精鋭戦闘隊を月面に送り込む。迎えうつのは貧弱な武器しか持たない米科学者チーム。

宝探しの話と、月面戦争の話が、2本立てで進行するが、秘宝を求めていたピットが、キューバの島に設けられていたソ連の秘密情報基地を見つけるにいたって、2つの話が交錯する。月からもどるスペースシャトルを助けるためには、ピットが秘密基地を破壊しなければならない。

と、このように、宝探しの話は一時わきにおかれ、月面上での息のつまる殺戮(りく)、コンピューターの音声合成を使ったソ連の偽無線指令によるシャトル奪取。それをピットがどのように防ぐか。正直に言って、その戦いの決着がつく197ページにて、私の気持ちは〝達して〟しまった。そのあとソ連のキューバ首相カストロ暗殺をもくろむ、ハバナ港内での爆破計画。それを最小限にとどめるピットとCIAの必死の話が続くのだが、読み進むうちに、ふたたび興奮のボルテージが上がり始め、そしてまた2回目の〝絶頂〟を迎えることになる。もちろん、最後には宝探しの話にもどり、すべての話が決着がついて、気分よく本を閉じることができた。



イラスト／中村 亮



さはんじのアメリカを想うの巻

先月号にも書いたけど、強引に２週間の休みをとってアメリカ旅行に行った。楽しい思い出を胸に編集部に顔だすと、そこには嫉妬と数々のウワサが待っていた。

〝150ドルで、ブロンド娘を買ってエイズをうつされたらしい〟〝いやいや、ニガーに犯されたそうだ〟ウワサは㊮までひろがり、会う人ごとに、〝パツキンの味は？〟〝いくら？〟と聞かれる始末。

とどめは久木さん、真顔で「病院行って、検査受けて来い!!」　オイオイ何をおっしゃいますか。トマス宇治谷(？)に誓って言いますが、オイラはエイズじゃない!!　だいたいオイラそんなスケベに見えますか？　ってんだ、と言ったところで日頃からの無責任男。だれも信じてくれないのネ。グスン……。

中にはひろコさんみたくやさしい人もいるのダ。

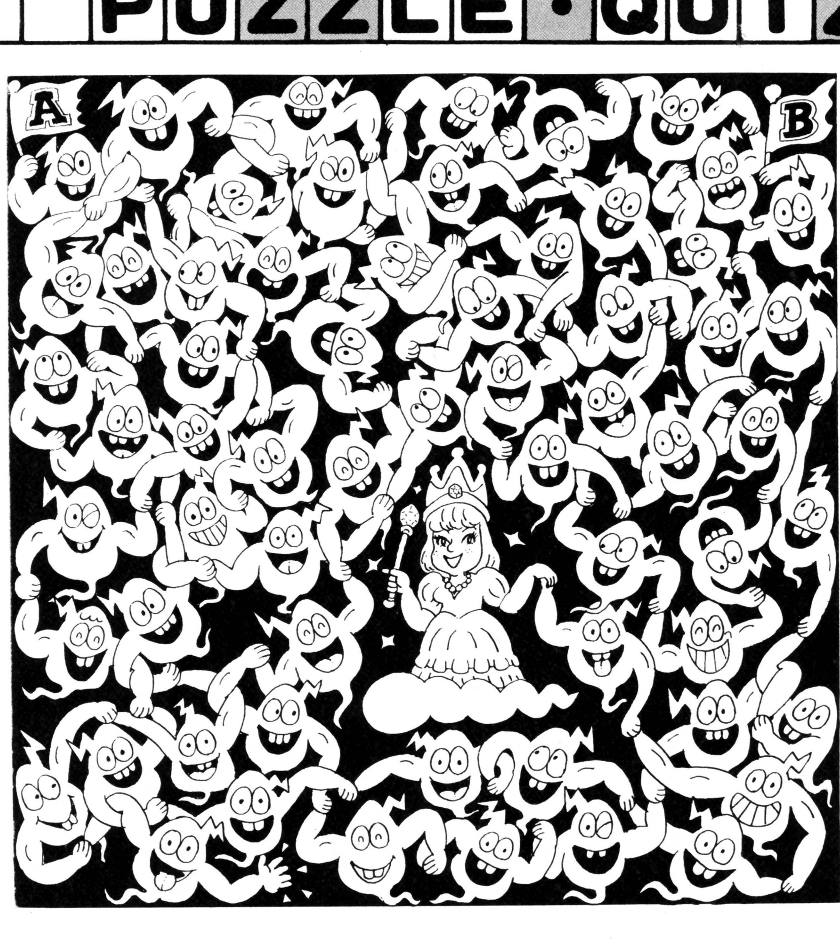
「アメリカ楽しかった？」

「うん、N.Y.の穴場的バーを発見して……。連中の間で流行っているミュージック・シーンは……。ん？ひろコさん聞いてる？」

「…………」

ムフフ、でもやっぱり自慢したくなっちゃう。そういうオイラは、正直でカワイイと思う。

PUZZLE・QUIZ パズル・クイズ



パズル制作／草野公平

ネバリづよさが成功への早道のパズル

ゴースト界の超人気アイドルはローラ姫。その人気を物語るべく、彼女には、ファンクラブがふたつあるのだ。

両クラブの会員は、それぞれ、仲間どおし、手をつないでいます。

さて、ローラ姫と、手をつないでいるラッキーなゴーストは、A、Bどちらでしょうか？

この手の単純なパズルは、ひたすら、注意力が必要だ。

答えが出たら、もういちど、反対側からやってみよう。

うっかりミスが見つかるかもしれないよ。

さて、先月号の解答ですが、『ドラゴンスキーヤー』。できたかな？

答えのわかった人は、ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル４Fコンプティーク編集部まで。しめきりは'88年3月7日。

ひろコの

押しかけソフトハウス訪問



ねっ！　おしゃれな人でしょ！　ガールフレンド募集中です

ゲームアーツの池田さんは、こぎれいである。今まで、こ汚なくない人はいたが、こぎれいな人ははじめてのような気がするのは私の錯覚だろうか？　しかしどこか都会的な匂いのする彼は、24歳、おひつじ座のB型、静岡県出身のひとりっ子であった。

H：RX-7を即金で買ったそーですね。

I：まあ、そういうことになりますね。たまたま、その時、お金があったんですよ。

H：一時的にしろ、そんな額のお金を見てみたい。ところで、ドライブは、どんなところへ行くんですか？

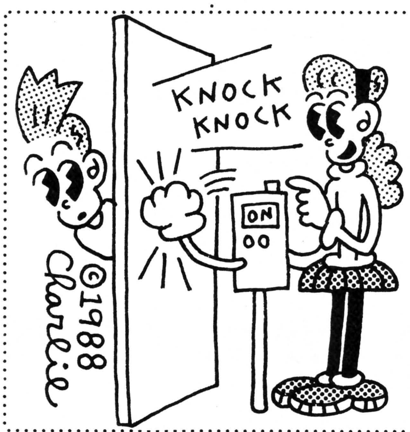
I：ふだんは箱根とか多摩とか近場なんだけど、夏には、北海道の積丹半島へ行ってきました。冬もスキーをしに行くんですよ。

H：ひとり旅ですか？

I：ええ、ひとり旅は好きです。向こうで友だちができて、今、そいつがボクの家に居候してるんですよ。

H：男性ですか？

I：そうです。女の子だったらよかったんだけど。



H：好きな女性のタイプはどんなの？

I：やせてる人がいい。

H：他の条件は？

I：できれば年下で。

H：初恋の人もそういう人だったんですか？

I：無線部の先輩でした。

H：えっ？　年上じゃないですか！

I：でもやせてました。

H：特技はなにかありますか？

I：一気飲みぐらいしか。

H：お酒が好きそうですね。

I：毎日、晩酌してます。ビールとワインが好きです。

H：車の他には趣味はなにかありますか？

I：料理。板前の勉強をしたこともあります。魚もおろせます。

H：池田さんはA級グルメみたいですね。

I：うん、食べものにお金をかけるのは好きですね。

H：悩みはなにかありますか？

I：うーん、やはり先ゆきが不安ですね。友だち同士で作った会社なんだけど、今はやっと軌道に乗ってきたとこなんです。でも、これから先、生き残れるのかどうかわからないですね。ボクは飲み屋なんかやりたいですね。

H：うん。趣味と実益を兼ねた商売でいいですね。夢はなんですか。

I：やはり、車とかバイクが好きですからね。筑波サーキットの選手権で一度優勝したいです。

H：わっすごい。

I：愛車のUFR750でヨーロッパを一周したいという夢もあります。

H：私もヨーロッパへ行きたい。この間、私、においつきの夢を見たんですけど、池田さんの夢にはにおいついてますか？

I：ついてますよ。においも味もついてます。よく見るのは、殺される夢なんです。いつも、いきなりピストルで撃たれちゃうんだけど、ボク、いつも夢だってわかってるから、こわくないんですよね。

H：昔からパソコン少年だったの？

I：高校時代、まずハムをやってて、次にTK80っていう電卓に毛の生えたような機械を見て喜んでました。

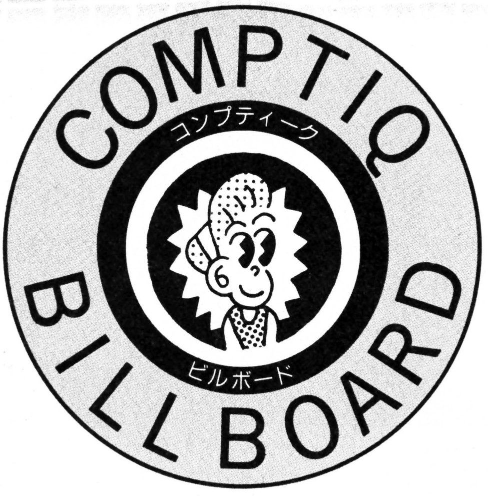
というわけでシティ派池田さんからのご紹介で、次回はCGアーチストの某氏に登場していただきます。

♥池田さんからのプレゼント



池田さんからのプレゼントは、机のひき出しをぶちまけて探してくれたこの2点。速度オーバーでつかまった折の告知書とメジャー。告知書の方は、なんと、あの北海道旅行の思い出の品である。『テグザー』のプログラマーはこうでなくっちゃっというわけだ。

池田さんからのプレゼントご希望の方は、「ムラコの押しかけソフトハウス訪問」係まで官製ハガキで応募してね。応募方法は190ページのとおりです。



読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じても編集部では責任を負いかねます。

注：W〒は往復ハガキか、返信用封筒を同封した手紙のことです。



ゆずりたい

●PC8801SR用『覇邪の封印』『ザナドゥ』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ジーザス』『信長の野望・全国版』を各3000円で、『イース』『ワールドゴルフII』『抜忍伝説』を各3500円で譲ります。すべて、箱、マニュアル付。W〒での連絡をお待ちしております。〒920-02石川県河北郡内灘町旭ヶ丘146-201　塩村　太

●FM7のテープ版『ちゃっくんぽっぷ』『ウイングマン』『サラダの国のトマト姫』を各1000円で譲ります。全部、箱、マニュアル付、完動です。送料はこちらが持ちます。3本とも買ってくれた方には、FM7に関する図書（グラフィック集）をさしあげます。まずW〒でご連絡ください。〒520　滋賀県大津市石山寺2-10-8　赤間　純

●PC8801mkIISR用ソフト『三国志』を4000円前後で、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を3800円前後で、『Mr. プロ野球』『信長の野望・全国版』『YAKSA』『ソーサリアン』『ハイドライド3』『プロ野球ファン』を3500円前後で譲ります。箱、マニュアル付です。W〒でご連絡を。条件のよい方を優先します。〒213　神奈川県川崎市宮前区小台2-21-11　安藤　久

●PC8801SR用ソフト『ワールドゴルフII』を4000～4500円、『九玉伝』を3000円、『マイト・アンド・マジック』を5000～5500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、新品同様です。W〒で連絡を。〒620　京都府福知山市昭和町65　野原昌彦

●PC8801SR用ソフト『信長の野望・全国版』を4000円、『バビロン』『ザナドゥ』『グラディウス』『夢幻戦士ヴァリス』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『未来』『シルフィード』を各3000円、『ウィバーン』『夢幻の心臓II』を各2500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。W〒で連絡を。〒581　大阪府八尾市緑ヶ丘5-2-33　日下一郎

●ファミコン本体（ソフト5本つき）＋セガマークIII本体（ソフト2本つき）をセットで1万5千円～2万円で、また、X1用5Dソフト『ファイナルゾーン』『ヴァリス』『グラディウス』『ロマンシア』を各2500～3000円で、『ドラゴンバスター』『リバイバー』

ひろコの直撃インタビュー

“かわいくツッパる”がウリである



イラスト／中野　豪

「コミックコンプティーク」の㊢、佐々木将氏の机上電気スタンドには一葉の写真が貼りつけてある。それは、珍しく前髪をおろし、微笑む彼の笑顔が印象的な写真で、その短くちぢれた髪の毛がパ○チパーマではないことの証明（名づけて人間の証明）である。人は見ためで判断するものではない。船橋に生息する佐々木さんは、ちなみに結婚1.5年目の、ニューファミリーをめざす、見ためはツッパリ、中身はかわいい影の原作者、つまり宇治谷氏の宿敵なのだ。

H：酒の上でのエピソードはつきませんね。

S：博愛主義なんです。とにかく、飲むと、最短距離の人を口説きます。そうしないと、女性に失礼でしょう。基本的に年齢制限は設けてないんだけど、この間、薄暗いバーで、スリムでかわいい声の女性と会って、例によって口説き始めたんですが、店を出て、エレベーターに乗ろうとしたら、60歳を超えたと思われるおばあちゃんだったの。

自分だけ乗って、▼のボタンを押しました。はじめからわかってればいいんだけど、なんだか犬のフンを踏んだような気分でね。

H：妙に納得できますな。奥様は美人だそうですが、どうやって、だましたの？

S：失礼な！　こう見えても私は、中学時代はテニスのキャプテンでね、今でこそアレだけどお坊ちゃまなんですよ！

H：結婚式はやったんですか？

S：新婚旅行（ハワイ）の方をカミさんが担当して、ボクが引出物の担当をしたんです。なにしろ、金がなくて、どーにかして安く上げようと、知恵を絞りまして、茨城の笠間焼老人のところに弟子入りしましてね。1か月間、山ごもりをして、皿を焼いたんです。オードヴル皿を。1枚700円ぐらいで上がりました。

結婚式で黒字を出すとはすごいアイディア・マン。典型的斜陽族という家庭環境から、“族”に走ってしまった彼も、今では、笑顔がチャームポイントの青年になった。

好きなものはプリーツスカートとふとん。

でも、どうやら、美人の妻には、頭が上がらないようである。おしあわせに。

コンプティーク・ビルボードへのハガキの出し方　どれを希望するのかを明記し、ソフト名、希望価格、希望条件、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部ビルボード係へ。未成年者は保護者の認め印を忘れずに。

『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ハイドライドII』を1000～1500円で譲ります。価格は送料込みです。W〒でご連絡を。〒062 北海道札幌市豊平区月寒2条3丁目10-5　長太正人
●FM77シリーズ用『ザナドゥ』『覇邪の封印』『ザナドゥ』を各4000～4500円で、『ウィザードリィ』を6000円で、『グラフィックツール・ダビンチ』を3000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付です。〒761-09 香川県大川郡大川町南川414　頼富昌弘
●PC8801SR用ソフト『うっでいぽこ』を3500円、『ハイドライドII』『太陽の神殿』を2500円、『デゼニワールド』『北斗の拳』を1500円で譲ります。W〒で連絡を。〒191 東京都日野市旭ヶ丘2-14-4　村野章和
●PC8801SR用ソフト『ラプラスの魔』『サイキックウォー』『イース』『ワールドゴルフII』『ハイドライド3』『覇邪の封印』を3000～4000円で譲ります。すべて、箱、マニュアル付です。W〒でご連絡を。〒990-13山形県西村山郡朝日町大谷1227-4　堀　孝宜
●『抜忍伝説』を6000円以下で、『ガンダーラ』を4000円前後で譲ります。どちらも箱、マニュアル付です。W〒で連絡を。〒602 京都府京都市中京区二条通油小路東入ル西大黒町316　香川直之
●PC8801SR用ソフト『ヤシャ』『プロ野球ファン』『アンドロギュヌス』を各4000円、『大戦略』『マカカーラ』『ヴァクソル』『天使たちの午後II』を各3000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付、W〒で連絡を。〒811-31福岡県粕屋郡古賀町大字久保1680-33　松尾　茂
●PC8801mkIISR用ソフト『ハイドライドII』を2500円以上、『ヴァクソル』を3000円以上、『アリオン』を1500円以上で譲ります。すべて箱、マニュアル付です。〒651-11兵庫県神戸市北区ひよどり台5-7-59-204　塚川欽也
●PC8801SR用5Dソフト『ジーザス』『イース』『リターン・オブ・イシター』『サイキックウォー』『女神転生』を各2000～2500円で、『ハイドライド3』を5000円ぐらいで譲ります。高く買ってくれる方を優先します。W〒で。〒850 長崎県長崎市中新町15-5緒方アパート　山上方　本田　弘
●PC8801SR用ソフト『うる星やつら』『ガルフォース』『ザ・マン・アイ・ラブ』『大戦略88』『オーガ』『上海』『サイキックウォー』を各2500円で、『戦場の狼』『フラッピー』を各1000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。くわしくはW〒で連絡を。〒649-53和歌山県東牟婁郡那智勝浦町市野々2750-3　植木公浩
●FM77用3.5Dソフト『ジーザス』を、4000円で譲ります。送料は希望者負担。〒876-11 大分県佐伯市古江　加嶋真一
●PC8801SR用ソフト『ディーヴァ』『イース』『ガイアの紋章』を3000円で、『信長の野望・全国版』を4000円で、『ライーザ』を2500円で譲ります。すべて箱、マニュアル付です。W〒で連絡を。〒675-01兵庫県加古郡播磨町北本荘3-8-45　西村　実
●PC8801mkIISR用ソフト『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』を6000～6500円で、『リグラス』を1000～1500円で譲ります。箱、マニュアル付、新品同様です。W〒で。〒620 京都府福知山市土師宮町2-140　大林基彦

ゆずってホシイ

●FM77用3.5″2Dソフト『イース』『ウルティマ』『新玉取物語』を各3000～4000円で譲ってください。W〒でご連絡を。〒271 千葉県松戸市秋山119-6　岩永大介
●PC8801mkIISRソフト『三国志』『ウルティマIV』『信長の野望・全国版』『Mr. プロ野球』を各3000円、『ハイドライド3』『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』『ワールドゴルフII』を各2500円、PC8801用ソフト『ホテルウォーズ』『シティーファイト』『マカカーラ』『ラプラスの魔』『タイムエンパイア』『ロストパワー』『照魔鏡の伝説』『オペレーショングレネード』『パットン第3軍』を各1500円で譲ってください。すべて箱、マニュアル付を希望。W〒でご連絡を。〒761-01 香川県木田郡庵治町1401　梅園良香
●ファミコン本体+ディスクシステム、またはツインファミコンを1万円以下で譲ってください。まずはW〒で。〒791-05 愛媛県周桑郡丹原町池田620-1 山本圭介
●PC8801SR用ソフト『大戦略88』『大戦略マップコレクション』『信長の野望・全国版』『三国志』『ハイドライドII』『イース』を各2000円で、『ウィザードリィ』+『ウィザードリィ2』を4000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。W〒で連絡を。〒878 大分県竹田市飛田川1834　川口淳一郎
●PC9801用5インチ2DDソフト『大戦略II』『太陽の神殿』『ゼビウス』『アルバトロス』『フライト・イン・ハワイ』『ザ・マン・アイ・ラブ』『ハイウェイスター』『めぞん一刻』

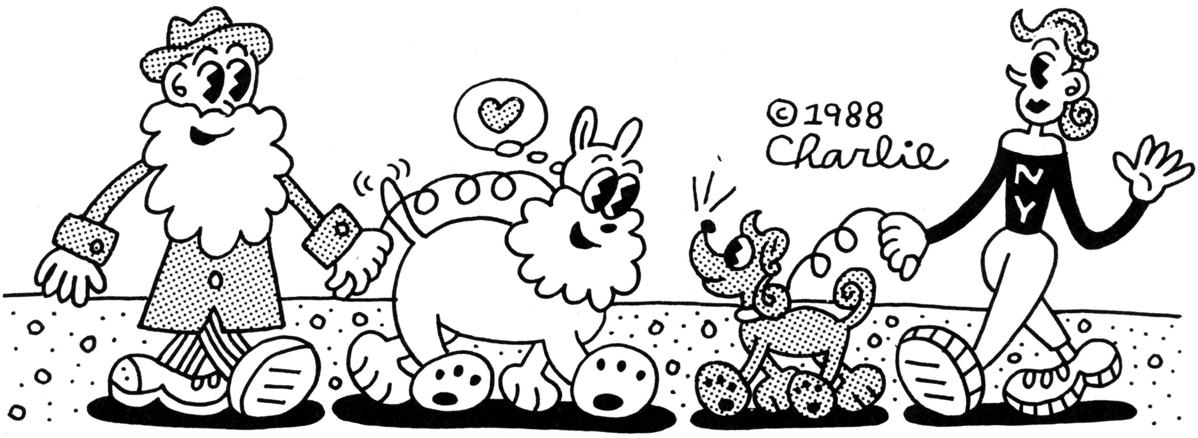


先月の懺悔

まず、80ページ、『ソフトエクスプレス』の新作ソフト『甚キチくん』とありますが、もちろん、『碁キチくん』のまちがいです。ご指摘のとおりです。ごめんなさい。

次、199ページ、「コンプティーク・ネットワーク」ですが、新情報部員の福田陽介くんは、愛知県ではなく、福岡県に住んでおられるのですね。本人からの通告でやっと気づきましたよ。

バタバタと忙しいゆえ、つい、ミスばかり。申し訳ない。



『プロ野球ファン』を各2500～5000円で譲ってください。完動品、マニュアル付を希望。箱の有無は気にしません。まずはW〒で。〒673-14兵庫県加東部社町大門596 藤田純也

●FM77AV用ソフト『英雄伝説サーガ』を4000円で、『敵は海賊・海賊版』を3000円で、『アルゴー』『夢幻戦士ヴァリス』を2000円で譲ってください。箱、説明書付を希望。〒950-33新潟県豊栄市高森1140-3 小林 保

●PC8801SR用ソフト『イース』『ガンダーラ』『ラプラスの魔』を各3000円以下で譲ってください。完動品、箱、マニュアル付を希望。希望価格を明記の上、W〒でご連絡を。〒877 大分県日田市田島2-3-7 松田賢治

●PC8801SR用ソフト『ヤシャ』を3000円、『ウィザードリィ』『信長の野望・全国版』を2500円、『大戦略88』を2000円、『殺人倶楽部』を1500円で譲ってほしい。すべて箱、マニュアル付、完動品を希望。W〒で連絡を。〒299-02 千葉県君津郡袖ヶ浦町横田4535 岩崎桂一

●X1用5Dソフト『三国志』を4000円以下で、『覇邪の封印』『九玉伝』『大戦略X1』『ヴァリス』を各2000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。希望価格を明記の上、W〒で連絡を。〒992-03 山形県東置賜郡高畠町幸町919 高橋 弘

●X1ターボ用ソフト『ウルティマⅣ』『マイト・アンド・マジック』を各3000円以下で譲ってください。箱、マニュアル付、完動品を希望、多少のキズ、ヨゴレは気にしません。いつまでも待っています。〒444-13愛知県高浜市吉浜町久名明11-3 野々山有希

●X1用5Dソフト『ウィザードリィ3』『ウルティマⅣ』を4000円ぐらいで、『ガイアの紋章』『リバイバー』『大戦略X1』を3000円ぐらいで譲ってもらえませんか？ 箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒800-03 福岡県京都郡刈田町集2542 間地 悟

●ファミコンソフト『怒』『ディーヴァ』『グラディウス』『バーガータイム』を各500円ぐらいで譲ってください。箱、説明書はなるべくつけてください。まずはW〒で。〒360-02埼玉県大里郡妻沼町大字上根526 小林 修

●X1用『獣神ローガス』『ブレインブレーカー』『うっでいぽこ』『ヴァリス』『ブラスティー』『九玉伝』『ファンタジアン』を各2000内以下で譲ってください。気長に待ちます。〒856 長崎県大村市協和町816-8 矢羽田 洋

●X1用FM音源（CZ8BS1）を1万円以下で譲ってください。箱、マニュアル付の完動品を希望。まずはW〒で。〒288 千葉県銚子市通町1-796根本 貴弘

●PC8801SR用ソフト『抜忍伝説』を、3500～4500円で、『ウルティマⅣ』を3000～4000円で譲ってください。〒131 東京都墨田区向島4-8-10 小林秀徳

●FM77AV用3.5インチディスク『ジーザス』『アルファ』『殺人倶楽部』『女神転生』『デスフォース』を各半額以下で譲ってくれませんか。W〒で連絡を。〒680 鳥取県岩美郡国府町分上2-205 太田信行

●PC8801SR用の、『ザナドゥ』『イース』『ハイドライドII』『ロマンシア』のいずれかを各2000～2500円で譲ってください。送料はこちら持ち。箱、マニュアル付を希望。〒417 静岡県富士市大野町76-1 渋谷匡紀

●PC8801FH用ソフト『ザ・マン・アイ・ラブ』『三国志』『マンハッタン・レクイエム』『ウイングマン』『エルスリード』を5000円以下で譲ってください。W〒で連絡を。〒211 神奈川県川崎市中原郵便局私書箱48 伊東貴子

●X1用5Dソフト『カーマイン』『ファイナルゾーン』『ロボレス2001』『うる星やつら』を2000～4000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W〒で。〒592 大阪府堺市浜寺諏訪森町東2-131-4 内田晋平

交換したい

●当方のFM77AV用3.5インチ2Dソフト『アルバトロス』(エキスパートコース付)をあなたの『信長の野望・全国版』『三国志』のいずれかと交換してください。絶対、箱、マニュアル付を希望。まずはW〒で。〒340-02埼玉県北葛飾郡鷲宮町鷲宮4-11-14 浜野敏行

●当方のX1用5インチ2Dソフト『ウルティマⅣ』『イース』『太陽の神殿』『うる星やつら』『リ・バース』(いずれも箱、マニュアル付)とあなたの『ダ・ビンチ』を交換してください。箱、マニュアル付を希望。W〒で連絡を。〒292 千葉県木更津市文京5-5-1 下岡弘枝

●ボクのFM77用3.5インチ2Dソフト、『ファンタジー』『プリンセスクエスト』『ファイナルロリータ』『美少女写真館』『ディーヴァ』と、あなたの『夢幻の心臓II』『大戦略FM』『ラプラスの魔』『T.D.F.』『ウルティマⅣ』『闘気王』のいずれかを交換してください。箱、マニュアル付を希望。まずは、W〒で。〒790 愛媛県松山市北井門町262-5 三好裕治

●当方のX1ターボ用ソフト『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『アルバトロス』のいずれかと、あなたの『イース』『ディーヴァ』『ハイドライドII』『ウルティマⅣ』『ガンダーラ』のいずれかを交換してください。当方は、すべて箱、マニュアル付です。W〒で連絡を。〒124 東京都葛飾区東新小岩6-8-9 椿松 純

●当方のFM77AV用ソフト『イース』『アルファ』『太陽の神殿』のいずれかと、あなたの『マンハッタン・レクイエム』『ジーザ

ス』『新玉取物語』『殺人倶楽部』のいずれかを交換してください。〒919-22福井県大飯郡高浜町湯谷1-12-6　植田一郎

●当方のＰＣ8801ＳＲソフト用『プロ野球ファン』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』と、あなたの『三国志』『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』のいずれかを交換してください。当方は箱、マニュアル有。あなたも、つけてください。Ｗ〒で連絡を。〒522-02滋賀県大上郡甲良町金屋1000　田中伸二

●当方のＰＣ8801用５インチ２Ｄソフト、『めぞん一刻』、ＦＭ７用５インチ２Ｄソフト『太陽の神殿』と、あなたのＦＭ７用５インチ２Ｄソフト『デゥリング』『妖姫伝』のいずれかを交換してください。箱、マニュアルはお互いにつけましょう。まずはＷ〒で。〒885 宮崎県都城市南鷹尾町16-32　森 幸洋

●当方のＰＣ8801ＳＲ用ソフト『ウィル』『大脱走』『暗黒城』『ザナドゥ』『サラダの国のトマト姫』『エルスリード』『チャンピオンプロレススペシャル』『トップルジップ』のいずれかと、あなたの『ウィザードリィ３』『アルバトロス』『デーモンクリスタル』『ナイザー』『プロデュース』のいずれかを交換してください。Ｗ〒で連絡を。〒206 東京都多摩市聖ヶ丘3-68-2　和田春彦

●当方のＰＣ8801ＦＲ用ソフト『大戦略88』『ウルティマⅣ』『アルゴー』『アーコン』『三国志』『カリグラフ・コンストラクション』のいずれかと、あなたの『イース』『ウィザードリィ』『ワールドゴルフII』『ザ・リターン・オブ・イシター』のいずれかを交換してください。箱、マニュアルは、お互いにつけましょう。Ｗ〒で連絡を。
〒400-03山梨県中巨摩郡櫛形町小笠原1333　渡辺正仁

●当方のＰＣ8801用ソフト『ロボレス2001』と、あなたの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ぎゅわんぶらあ自己中心派２』『ザ・リターン・オブ・イシター』のいずれかを交換してください。〒229 神奈川県相模原市若松5-9-12　佐野竜次

●当方のセガマークIII用ソフト『ジリオン』とあなたの『エイリアン・シンドローム』『オパ・オパ』『グレート・バスケットボール』『グレート・バレーボール』『マスターズ・ゴルフ』のいずれかを交換してください。
　また、当方のＸ１用５インチソフト『ロマンシア』とあなたの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『殺人倶楽部』『大戦略Ｘ１』『マンハッタン・レクイエム』のいずれかを交換してください。当方はすべて箱、マニュアル付。〒536 大阪府大阪市城東区東中浜2-11-29　古川 航

●ＰＣ8801mkIIＳＲ用ソフト『ハイドライド３』と、あなたの『ぎゅわんぶらあ自己中心派２』『ソーサリアン』『マイト＆マジック』のいずれかを交換してください。Ｗ〒で連絡を。〒289-27千葉県海上郡飯岡町行内696　向後尚志

●当方のＸ１用５Ｄソフト『イース』『ファンタジー』『ロマンシア』のいずれかと、あなたの『ウィザードリィ』『ウルティマⅣ』『リバイバー』『ラプラスの魔』のいずれかを交換してください。〒211 神奈川県川崎市幸区小倉610-1 矢向ハイデンス406　宮沢祐介

●ボクのセガmkIII用ソフト『魔界列伝』と、あなたの『北斗の拳』を交換しましょう。
　また、ファミコン版『アルゴスの戦士』か『メトロクロス』と、あなたの『女神転生』を交換しませんか？　Ｗ〒での連絡を待っています。〒276 千葉県八千代市大和田新田353-68　亀川徳昭

●当方のＸ１用５インチ２Ｄソフト『アリオン』『うっでいぽこ』『ブラスティー』『ディーヴァ』『ルクソール』『大戦略』のいずれかと、あなたの『ザ・マン・アイ・ラブ』『グラディウス』『上海』『ガルフォース』『アルカノイド』『ホテルウォーズ』のいずれかを交換してください。まずはＷ〒で。〒590-05大阪府泉南市兎田1070-70　八木一桐

●当方のＰＣ9801用５インチ２ＨＤソフト、『アート・オブ・ウォー』『ウルティマⅣ』『エリュシオン』『ザナドゥ』のいずれかと、あなたの『ウィザードリィ２、３』『上海』『ファンタジーII』『めぞん一刻』のいずれかを交換しましょう。〒520-33滋賀県甲賀郡甲南町竜法師542　森島忠敏

●当方のセガmkII用ソフト『ハイスクール奇面組』とあなたの『ブラックオニキス』を交換してください。Ｗ〒で連絡を。
〒915 福井県武生市南小山町5-15　二口康宏

会員募集etc

●「SDP-S」会員募集中！
　セガ・ファン＆プレイヤー達の会員を募集しています。入会金200円、会費は２か月で350円。会誌は隔月発行。内容は、マークIIIやアーケードゲーム攻略の楽しみ方などです。案内書は60円切手を同封の上、下記まで。〒350-13埼玉県狭山市富士見2-19-10 橋本方
SDP-S係

●「ERROR」会員募集中！
　当クラブは、ＰＣ8801、ＰＣ9801のゲーム及びゲームミュージックの好きな人を募集しています。主な活動は２か月に１回の会誌発行です。フロクがすごいですよ！　60円切手を同封の上、下記までご連絡を。
〒318 茨城県高萩市安良川577-5
高橋裕己

●「リターン・オブ・FREEDOM」
　ＰＣ8801シリーズのディスクユーザーを募集しています。活動内容はソフトの情報交換です。AVGの熟練者がそろっています。
　入会金、会費は一切なし！　はいった人には絶対に損はさせません。入会希望者は60円切手同封の上、下記まで。〒665 兵庫県宝塚市光明町2-3-506
合田隆行

●「88M.M.C.」会員募集中！
　当クラブでは、ＰＣ8801シリーズのユーザーの会員を募集しています。活動内容は、月に１度、発行する会誌を通じての情報交換です。パソコンのことばかりでなく、いろいろ楽しい記事がいっぱいですよ。とにかく初心者の方にも楽しんでもらえるクラブをめざしてスタッフ一同、あなたの入会を待っています。入会希望の方は60円切手を同封の上、下記まで。〒573 大阪府枚方市楠葉中之芝1-10-10　綱木 修

●「TEAC Ｘ１」会員募集中
　当クラブでは、Ｘ１シリーズの会員を募集中。おもな活動はソフトの情報交換です。
　入会金はありません。くわしくは60円切手を同封の上、下記まで。
〒346 埼玉県久喜市大字西385-1
三ツ橋 彰

●「DRAGONS HOUSE」会員募集中
　サークルなどというかっこいいものではなく、Ｄ＆Ｄ、MSXのユーザーの情報交換の場です。したがって、Ｄ＆Ｄのルールセットあるいは、MSXを持っている人に限ります。会誌は月１回発行。くわしいことは、60円切手を同封の上、下記まで。
〒473 愛知県豊田市吉原町平子127-1
長坂昌高

●「TEC Ｘ１」会員募集中
　当クラブでは、Ｘ１のディスクユーザーを中心に、ソフトの情報交換をしていきたいと思っています。いずれは会誌も発行したいと思っています。入会金、会費はなし。
　60円切手を同封の上、下記までご連絡を待ってまーす。
〒023 岩手県水沢市真城字折合館30
千田栄幸

1月30日、富士見書房より創刊された、ビジュアル・ストーリー・マガジン「月刊DRAGON MAGAZINE」(定価 580円)より、オリジナルテレカを3名にプレゼント。見て読んで楽しい立体的なマガジンだよ。



使うのがもったいない唯ちゃんのテレカだ

辰年ですもの！　ぴったりでしょ！



毎度、お世話になってるシステムソフトさん。今年もお世話になるでしょう。

まず第1弾は『ファンタジーナイト』のりりしいポスターを10名のみんなにプレゼントだ！

吉田さんでもかなわない酒豪ぞろいの、PSKからは、『ザ・病院』のポスターを10名にプレゼント。

こんな病院があったら、入院してみたいと思ってる人のために。

こんな病院あるわきゃないって……



今月号でも紹介しているブラザー工業の『コスモ聖士リーザ』。高田明美氏のイメージイラスト入りのステッカー及びノートを各10名にプレゼント。希望商品を明記の上、応募してください。

パステルトーンのノートとステッカーだよ





応・募・方・法

プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'88年3月7日。



一年中、「スター・ウォーズ」と一緒だよ！

こんなの欲しかった！「スター・ウォーズ」の1988年版カレンダーを限定5名にプレゼントだ。

キミのお部屋が、いきなり宇宙空間に思えてくるぞよ。

『天使たちの午後II』のテレカ



ジャスト殿から読者プレゼント用にと頂いたのは去年のこと。手離しづらくて机の中に温存していたこのテレカだが、やむをえず、市場に出そう。

3名にプレゼントだよ！　くやしい。

富士通株式会社より、FM77AVのキャラクターとしておなじみの南野陽子ちゃんのポスターを10名様にプレゼント。

毎日、彼女がキミにほほえみかけてくれるなんて！　夢みたい。

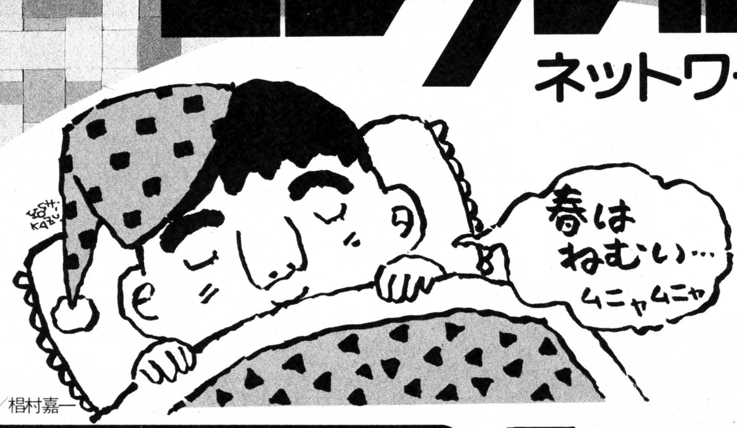
ナンノにぞっこんのあなたへ





☆雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

コンプティーク ネットワーク



寒い、寒いと思っていたら、いつのまにか春の足音がヒタヒタと聞こえる季節になりました。
行楽のおトモにはもちろんコンプティークですね。

イラスト／梠村嘉一

今月も新部員が続々誕生

さて、「パソコン通信坊」の常連、奈良県の西村くんが、またまた、おもしろいレポートを送ってくれた。どんどん送ってね。楽しみにしてます！　新装開店の「ＳＬＧ劇場」推せん組は、３人。京都府の玉岡くんは『信長の野望・全国版』の必勝法。初投稿にしてぶ厚い封書のレポートはりっぱ！　東京都の近藤くんは『三国志』。こちらも詳細なレポートだ。福井県の山上くんは『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』、オルドに失敗しない方法を発見。『ハイドライド３』の情報提供者はふたり。神奈川県の笹谷くんと兵庫県の森木くんだ。「私は見つけた!!　僕は知っている!!」からもふたり。稲吉くんが『ゼリアード』、荒木くんが『ウィザードリィ２』の情報提供である。

部員ランクとポイント

キミたちから送られてきた情報は、その内容に応じて情報部員としてのポイントが与えられる。このポイントは次々と加算されていき、右のポイント表示にそってランクアップしていく。
もちろんすごい情報なら一発でスーパースペシャルだよ！

スーパースペシャル	11pts.~
スペシャル	6~10pts.
ジェネラル	1~5pts.

情報部員名簿

前号追加分

General

- ■西村雅之〈奈良県〉(3)
- ■稲吉健二〈福岡県〉(2)
- ■笹谷尚弘〈神奈川県〉(2)
- ■荒木　優〈福岡県〉(2)
- ■森木一高〈兵庫県〉(1)
- ■玉岡英人〈京都府〉(1)
- ■近藤浩之〈東京都〉(1)
- ■山上雄嗣〈福井県〉(1)

情報部員になると

情報部員に認定されると、編集部から調査票とアンケート用紙が送られてくる。それに必要事項を記入して同封の返信用封筒で送り返すと、部員番号が決定され部員証と副賞が送られる。なお、名簿に名前が発表されているのに調査票が届かない方は御連絡下さい。〔部員に贈られる副賞〕スーパースペシャルにはＦＣディスクシステムか、パソコンorセガの15000円相当ソフト。スペシャルは特製ＴＥＬカードと希望ソフト１本。ジェネラルには特製Ｔシャツだ。

〔情報の送り先〕
〒102 東京都千代田区
九段南４―７―16
市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ
コンプティーク編集部


◀スーパースペシャルにはＦＣディスクシステム
※ファミコン本体は含みません。



▲麻宮騎亜先生直筆のＴＥＬカード


▲ジェネラルに贈られるＴシャツ



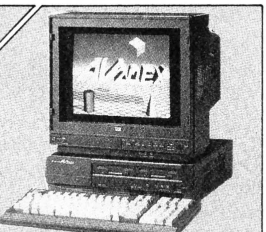
◀情報部員には部員証が贈られる

お申し込みは料金無料のフリーダイヤル 0120-009898

受付時間
AM9:30▶PM9:00
電話一本即納!!

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
盛岡	0196(24)3172
仙台	022(267)5371
新潟	0252(75)5076
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者とご一緒にお電話下さい。



FM77 AV20EX

14 77AV20EX お買得基本セット 電話にて

FM77AV20EX	128,000円
FM-TV152(カラーCRT、TV内蔵)	89,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD×10枚)	22,000円
定価合計	239,800円

ウェーブ・アイ特価

6,000円×18回	ボーナス22,100円×3回
4,000円×24回	ボーナス20,900円×4回
5,200円×36回	ボーナス なし

15 77AV20EX お買得ワープロセット 電話にて

FM-77AV20EX	128,000円
FM-TV152(TV付専用2,000文字CRT)	89,800円
TR-24CLf	69,800円
プリンターケーブル	4,500円
いろどり(グラフィック・ワープロ)	25,000円
3.5インチ2DD×10枚	22,000円
定価合計	339,100円

ウェーブ・アイ特価

9,000円×18回	ボーナス24,300円×3回
6,000円×24回	ボーナス21,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス21,700円×6回
5,100円×48回	ボーナス なし



FM77 AV40EX

16 77AV40EX お買得基本セット 電話にて

FM77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、TV内蔵)	138,000円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD×10枚)	22,000円
定価合計	328,000円

ウェーブ・アイ特価

5,900円×24回	ボーナス23,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,600円×6回
5,200円×48回	ボーナス なし

17 77AV40EX お買得ワープロセット 電話にて

FM77AV40EX	168,000円
FM-TV154(カラーCRT、TV内蔵)	138,000円
FM77-414(ビデオカード)	29,800円
B273D080(FMグラフィックエディタ2)	20,000円
FM PR-203B2(80桁、カラー熱転写プリンター)	80,000円
FMMO-101(マウス)	12,800円
ブランクディスケット(3.5インチ2DD×10枚)	22,000円
定価合計	470,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×24回	ボーナス29,800円×4回
7,000円×36回	ボーナス20,000円×6回
3,900円×48回	ボーナス24,900円×8回
6,700円×60回	ボーナス なし



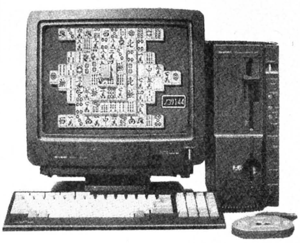
パソコンテレビ X1 turbo ZII

18 X1ターボZII 純正基本セット 電話にて

CZ-881CB	179,800円
CZ-880DBK(カラーCRT、TV内蔵)	109,800円
3Mディスケット(5インチ2HD×10枚)	24,000円
定価合計	313,600円

ウェーブ・アイ特価

7,000円×24回	ボーナス20,700円×4回
3,800円×36回	ボーナス20,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし



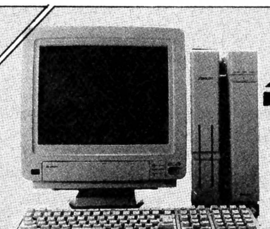
パソコンテレビ X1 twin

19 X1ツイン 純正基本セット 電話にて

CZ-830CB	99,800円
CZ-830DB(カラーCRT、TV付き)	98,000円
3Mディスケット(5インチ2D×10枚)	17,000円
定価合計	214,800円

ウェーブ・アイ特価

6,500円×18回	ボーナス21,000円×3回
4,000円×24回	ボーナス22,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,600円×6回
4,200円×48回	ボーナス なし



パーソナルワークステーション X68000

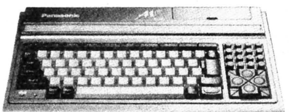
ブラックタイプも新登場。

20 X68000 純正基本セット 電話にて

CZ-600CE	369,000円
CZ-600DE	129,800円
定価合計	498,800円

16ビットの理想を追求した個人のワークステーション

当店はX68000の認定販売店です。電話にてお確かめ下さい。



Panasonic A1F MSX2パソコン

21 パナソニックA1F お買得基本セット 電話にて

FS-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
FS-JS222(連射式ジョイパッド)	2,500円
FS-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
定価合計	126,300円

ウェーブ・アイ特価

6,500円×18回	ボーナス なし
5,000円×24回	ボーナス なし
3,500円×36回	ボーナス なし



HiTBiT MSX2 HB-F1XD

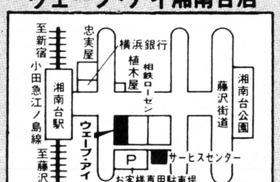
22 F1XD お買得基本セット 電話にて

HB-F1XD(フロッピー搭載)	54,800円
TH-14G1(TV付きカラーCRT)	66,000円
HBK-0821(RGBケーブル)	3,500円
定価合計	124,300円

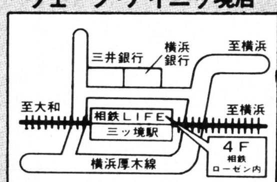
ウェーブ・アイ特価

9,600円×12回	ボーナス なし
6,600円×18回	ボーナス なし
3,600円×36回	ボーナス なし

ウェーブ・アイ湘南台店



ウェーブ・アイ三ッ境店



●おハガキでの注文もご利用下さい。
いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台一丁目一〇番地一号
ウェーブ・アイ
コンプティーク係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名 ㊞ (20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々 円× 回
ボーナス 円× 回

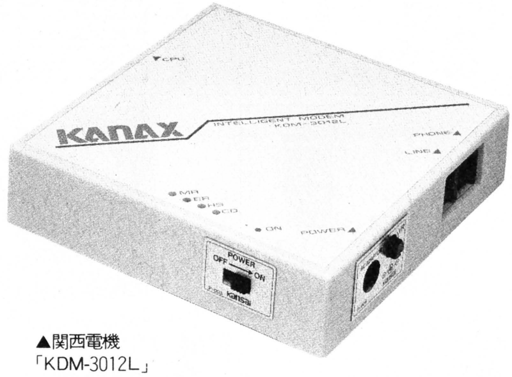
振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467
㈱ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1
※ 第二・第三火曜日 定休日

Hard Pack Page

桜三月、元気にパソコン、ハードパック！　今月はあまり新製品がなかったみたいだけど、ここに紹介した3つはなかなかのすぐれものだぜ。とーってもためになる情報満載だ！

最廉価版！　ここまできたかのいちきゅっぱ1200モデム

モデムってやつは、どこまで安くなるんだろう。恐らくこれが最廉価モデムになるだろうってやつがでてきても、より安いのが次々と出てくるもんだ。とは、言いながら、これ以上安い1200モデムはもう出ないだろうという機種が関西電機から発売された。



▲関西電機「KDM-3012L」19,800円

この「KDM-3012L」は19,800円と低価格ながら、CCITTのV. 21、V. 22、Bellの103、212Aの４種類のモードを備えたAA型300、1200 両用の本格的なモデム。おまけにこの価格でRS-232C ケーブルまで付属しているてーんだからエライ！　コマンド体系も、事実上の標準と言われるアメリカ、ヘイズ社のものに準拠しているし、しかも、サイズが115×111×33㎜ときわめて小さい！　これなら、ラップトップと一緒に持って歩くのにも、さほど苦じゃないね。残念なのは、ＡＣ電源専用なこと。ふだんはＡＣ電源で、移動中は電池で使えれば最高なんだけどね。アメリカだと、既にタバコの箱くらいのポケットモデムってやつがある。モデム自身がパソコンのRS-232C端子に直接接続できて、本体に電話のモジュラージャックが付いている。つまりあの面倒なRS-232C ケーブルが必要ない。これは旅先にラップトップを持って歩く時にはたまらなく便利だ。ぜひ次回はこのへんのことも考えて欲しいな。



こうまで安くなると今までは「ちょっとお金がなくて」ってパソコン通信に二の足を踏んでいた人も、気楽に始められる。パソコン通信を始めると、いろいろなＰＤＳ（パブリック・ドメイン・ソフト＝無料で使うことのできるソフト）を手に入れることができたり、今まで知らなかった人と友達になったりできて、キミ自身の世界をグッと広げることができる。特に人のつながりが広がるのは、想像もつかないほど素晴らしいことなんだ。全国の同じ趣味の人と情報を交換するのは、本当に楽しいし、役に立つ情報をとても早く入手することができる。

何はともあれパソコン通信の楽しさを知るのは、やってみるのが一番の早道。低価格モデムの発売を期に、キミもトライしてみないかい？

問い合せ／関西電機　☎(082)877-2451

　イラスト／スージィ甘金

コイツでバッチリ とっても賢い単語帳！

むかしから英単語を覚えるというのは、大学受験生共通の悩みだった。「赤尾の豆単」(これを知っているのは、ボクのようなおそろしい年寄りだ) とか「試験に出る英単語」なんて本を、ボロボロになるくらいラインマーカーで真っ赤にしてた人、小さな英単語カードを何千枚も作って覚える端から食べていたやつ。みんな本当に苦労していた。

こんな前時代の方法を今っぽく変える電卓が発売された。

それが、進学研究社から発売された「DENTANING」だ。進学研究社というのは、かの有名な予備校、河合塾の関連会社で、当然ながらこの電卓も受験生専用とも言える機能を持っている。それが「電子式英単語自習機」と呼ばれる機能で、何と覚えた単語と覚えていない単語を区別して記憶してくれる。使い方は簡単。表示される英単語を覚えているかいないかを「YES」「NO」キーで答えておくと、「DENTANING」がそれを覚えていてくれて、次回からは覚えていない英単語を優先的に表示してくれるというものだ。使いこむにしたってキミ自身の単語帳に変身するというわけ。

内蔵されている英単語は河合塾の「秘伝の英単語…入試基礎900語」と「秘伝の英単語…入試精選900語」の選びぬかれた計1800語だ。定価はこの２冊のテキストが付いて9800円。

問い合せ／進学研究社 ☎(03)403-4581



▶進学研究社「DENTANING」9800円

もうすぐ２インチの時代がやってくる!?

２インチフロッピーってのを知っているかな？　そう、例の電子カメラで今までのフィルムの代わりに使うフロッピーだ。電子カメラだけではなくソニーの「プロデュース」のようなパーソナルワープロにも使われている。

この２インチフロッピー、５センチ角ぐらいの大きさしかないくせに、とても強力だ。記憶容量が819キロバイトあって、回転数は毎分3600回転。早い話が、ハードディスクのスピードを持ったフロッピーなわけ。小さくて強力となると、これをパソコンに使えないかと思うのが人情というものだ。このへんのニーズを察したのが、２インチフロッピーに熱心なソニー。今度PC-9800用の２インチフロッピードライブ「PDD－150」を発売した。「PDD－150」は、２インチのディスクドライブ、インターフェイスボード、接続ケーブル、接続用ソフトのセットで価格は、54,800円。LT、XL² 以外の機種で使用できる。近日中に「プロデュース」と98の「一太郎」との間で文書ファイルのやり取りができるようにする変換ソフトを発売するというから「プロデュース」と98を持っている人は注目だよ！

問い合せ／ソニー☎(03)448-3311



ZOOM UP

MIDI MICRO MUSIC
ミュージックネットワーク

嗚々、コンピュータミュージック

「コンピュータミュージック」。この言葉を聞くと、無意識のうちに耳をそばだててしまうという人種がいる。たとえば、むかしバンドをやろうとしたけど、どうしても演奏がうまくならずに挫折してしまった人なんて一のは、まず確実にピクッとくる。そう、カッコイイ音楽を作ってみたいと一度ならず燃えたことがあるのに、楽器演奏という厚い壁にはばまれ未完成の青春の1ページを持っている人だ。

今まで、音楽ってやつは、音楽という芸術の部分と、楽器演奏という職人芸が合体していた。いくらお風呂の中で、ものすごく早いドラムのフレーズが浮かんだとしても、実際に演奏ができなければ消えてしまった。コンピュータミュジックという言葉は、今まで悲しい思いをしてきた人間の耳には「救世主」と聞えてしまうのも無理はない。

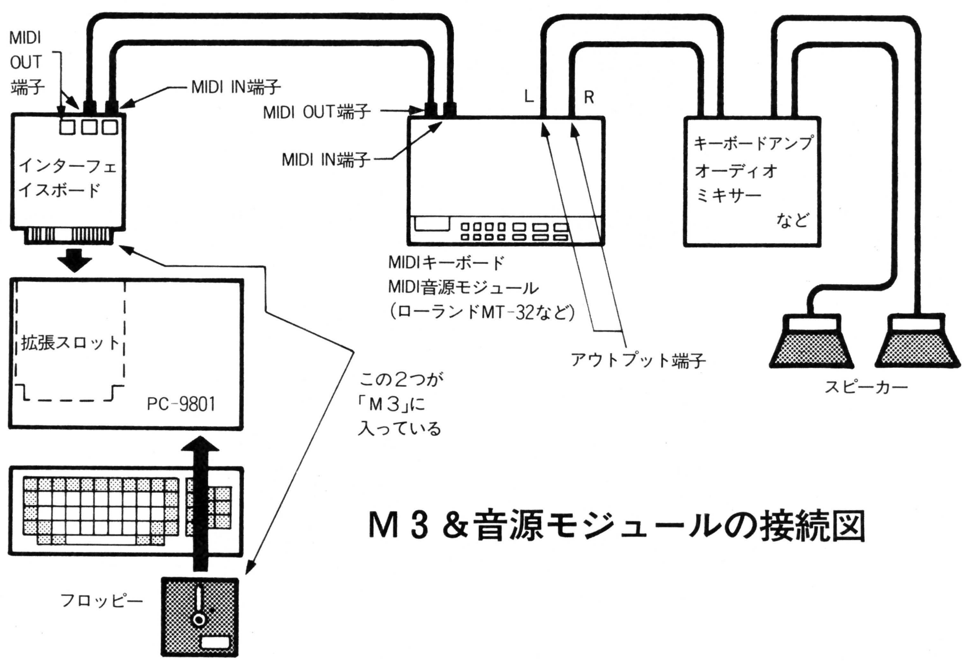
ところがこの救世主。今までは、とんでもなく金食い虫だった。特にPC—9800のように、ほとんど音楽らしい音楽機能を持っていないパソコンの場合はだ。だいたい98クラスのパソコンになってくると、つい欲が出てきてしまう。単なる3声程度のFM音源の音では満足できなくなり、本格的にMIDI楽器をつなげて一人で1つのバンドの音を全部出したいなどと考えてしまうものなのだ。こう思うと後は地獄である。やれ音楽用ソフトだ、MIDIインターフェイスボードだ、MIDI音源モジュールだ、アンプだなーんて、アッという間に20万とか30万円も羽が生えたように飛んで行く。

コンピュータミュージックやりたい！　でもお金がないよー！と悲鳴をあげていた人に、やっと明るい時代が来たようだ。その時代のさきがけとも言えるのが今回紹介する「MIDI　MICRO MUSIC」とローランドの音源モジュール「MT—32」だ。

♬MIDI MICRO MUSIC

「MIDI MICRO MUSIC(以下『M3』と略す)」、FM音源とMIDIインターフェイス回路が一つになったボードと、それ専用のソフトが一緒になったセットで価格は49,800円。とりあえずこれだけでも、FM音源を使った曲を作ることができるし、さらにMIDI楽器を購入した時は、そいつもコントロールできるという魅力的な製品だ。それでは「M3」を簡単に紹介しよう。

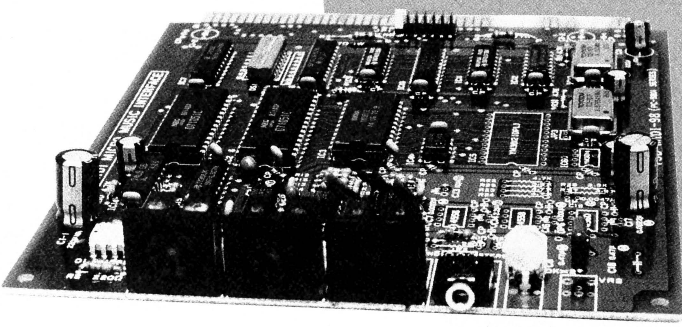
「M3」のセットに入っているソフトは、MML（ミュージックマクロ言語：BASICなどでFM音源用データ を書く時に使われる書式）と呼ばれるデータ形式を扱うよう作られていて、①MMLで音符データを編集するエディタ②音色を編集する機能③リズムパターンを編集する機能④演奏部分の4つの部分から構成されている。まず①②③の部分で音符データや音色、リズムパターンを作り、それを④で演奏するわけだ。気をつけて欲しいのは、「M3」のMTR（マルチ・トラック・レコーダー）っぽい画面でかん違いしないで欲しいということ。④の部分がMT



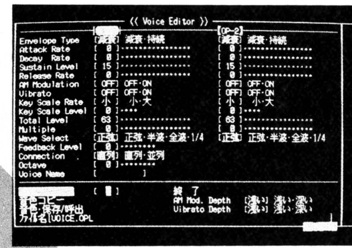
M3&音源モジュールの接続図

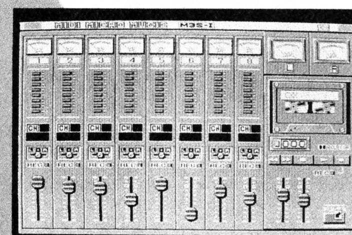


▲ローランド
音源モジュール「MT-432」



▲これが音源ボード。もちろんソフトもついてます。





▲(上)FMサウンドエディターの画面。(下)テープレコーダー感覚のグラフィック・プレイヤー



♬くじけるな！ キミももうすぐミュージシャン

Rっぽく見える部分だが、実際には再生専用のプレイヤーであって録音するレコーダーではない。

ところで「M3」でMIDI楽器との情報のやりとりはどうなっているか。今のソフトでは、MMLで書いたデータにMIDI用に出力する命令を埋めこむようになっている。この命令が書いてあると、今までボード上のFM音源に出ていたデータがMIDI形式のデータとしてMIDI　OUT端子から出ていくわけだ。今のところMIDI楽器とのデータのやりとりは、この出力だけで、逆にMIDI楽器からのデータを取りこむことはできない。このへんのことを販売元のミュージックネットワークに聞いたところ、別製品としてMIDI楽器を対象にしたMTR用のソフトも開発中だという。さらに「M3」にMMLではなくて普通の楽譜に音符を並べる形式で曲のデータを入れられる機能を追加する予定で、どちらも今春には、出荷したいと言っている。この開発中のソフトが実際に出荷されはじめた時、「M3」の魅力はどーんとアップするだろうね。

♬ローランド「MT-32」

さて、音楽用ソフトとMIDIのインターフェイスを手に入れると、次に欲しくなるのが、MIDI端子を持った楽器だ。外部に接続する楽器はMIDIの入出力端子を持っているものならシンセサイザーでも電子ピアノでも何でも良いわけだが、「パソコンにつなげる」という観点から見ると、おのずから魅力的な製品はしぼられてくる。おそらく、この観点から見て、今一番魅力的な製品はローランドの「MT—32」だ。なにせ、69,800円という手頃な価格ながら、8つのパートであわせて32声まで同時に出せるし、さらにリズムパートがあるから全部で9つのパートを受け持つことができる。つまり、1台で9人分のミュージシャンの代りをしてくれるスーパーマシンだからだ。

「MT—32」には128種類の音色がプリセットされているし、リズムパートだって、バスドラ、スネア、タム、シンバル、ハイハットはもちろん、リムショットやハンドクラップ、カウベル、タンバリン、はては、ゴゴ、キハダ、クラベスなんて聞いたこともないような打楽器の音まで用意されている。これを活用して、自分の曲を作曲するのも良いし、何かの楽器ができる人なら、これをバックに演奏するのも楽しそうだ。

♬勉強せいよ！

コンピータミュージックをはじめようとすると、最初にとまどうのがいろいろと新しい言葉が出て来て、何が何だか分らなくなることだ。でも、それは勉強すれば乗り越えられる。楽器の様に、手先の不器用さで挫折するなんてことはない。ちょっと勉強すれば、その先には自分だけで思いのままにできる音楽の世界が広がっているぞ。みんながんばれよな！



さあ、マックでパズろう！

はい、こんにちは、マッキントッシュのゲームのお時間ですよ〜。今月号で紹介するゲームは、いっせんきゅうひゃくはちじゅうろく年、アメリカは「マックワールド」誌の年間優秀ゲームを選定するコーナーで、パズル部門賞を見事に獲得して殿堂入りを果たした「ザ・フールズ・エランド」なんですね〜。

中世風のオカルティックなグラフィックと、たっぷり頭を絞らせてくれるパズルの数々が、あっと言う間に時の経つのを忘れさせてくれること疑いなし。

ファンタジック・パズルの世界へ、いざ、行かん！

タロットカードを素材にしたパズルゲーム

も〜、リアルタイムゲームも、シミュレーションも、ロールプレイングも飽きた!!　何かもっとあっさりしたゲームはないかな、とお探しのあなた。そんな人にぴったりのお茶漬けのようなゲームが、今月紹介する『フールズ・エランド』だ。

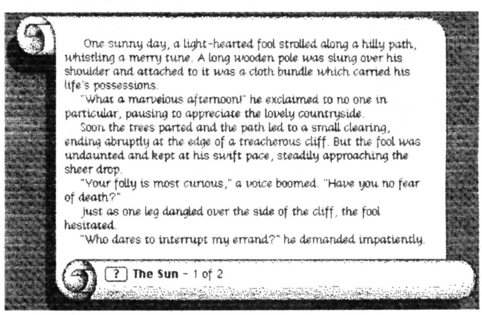
『フールズ・エランド』というゲームをひとくちで説明すると、アドベンチャーゲームとパズルゲームをうまく組み合わせたものってことになるのかな。このゲームには80のパズル（文字あわせや絵あわせのたぐいが主体）がつまっていて、それぞれのパズルには１枚ずつスクロール（巻物）が付属している。また、パズルの名前は　80枚のタロットカードの名前になっている。

知っている人は知っていると思うけど、タロットのカードには、「星」「太陽」「王様」「王子」「裁判官」「恋人たち」などといった名前がついているんだ。そんでもって、その中の１枚である「愚者（フール）」が冒険物語の主人公となる。スクロールを読んでいくと、この「愚者」がなぜ旅をしているのか、何を求めているのかといった、冒険のストーリーが分かる仕組み。

たくさんあるパズルのうちで、特に「太陽」のカードのパズルは、80個のピースを集めて１枚の絵を完成させる

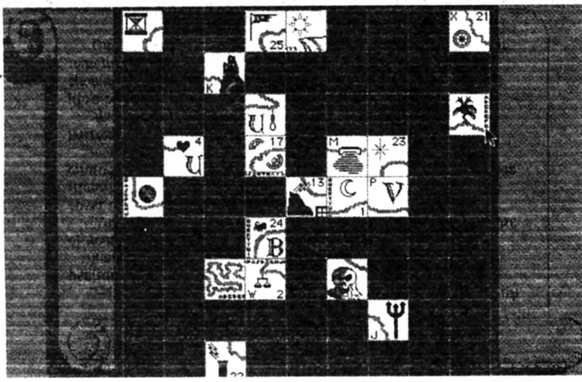


▲「フールズ・エランド」のタイトル画面。この中に80個のパズルがぎっしり詰まっている



▶どのパズルにも、物語を説明するスクロールが付いている。ま、読んでも読まなくても、あまり変わりないようだけど……多少のヒントにはなるかも

愚か者よ、太陽のパズルを解くのだ



◀これが「太陽」のパズル。他のパズルをひとつ解くたびに、絵のピースが1個手に入る。で、全部そろったところで、ピースを入れかえて絵を完成させれば、ゲームエンドというわけ

▶「幸運の糸車」のパズルは、ちょっとしたカードゲームになっている。2枚の手札にもう1枚を加えて3枚で手役を作り、相手の手役よりも強ければスコア獲得だ。得点を貯めて「老人(コンピュータ)」に勝たないとピースが手に入らない

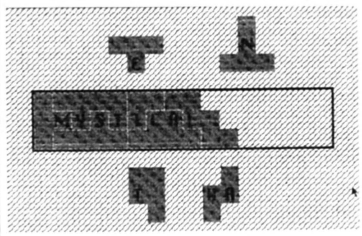




◀「女帝」のパズルは、文字で遊ぶもの。横の列の文字の順序を入れ換えて、英単語を完成させていくと、2重ワクで囲われた縦の列がやはりある単語になる仕組み

▶「世界」のパズルは、このごちゃごちゃした文字列の中から23個の国名を探しだせというもの。さて、キミは、いくつ分かるだろうか？　この画面で試してみよう。それにしてもためになるパズルだ





◀いろんな形のタイルをうまく枠の中に収めてしまう、おなじみのパズル。タイルに書かれた文字が、並べるときのヒントになっている。最後にはどんな言葉ができあがるのかな？

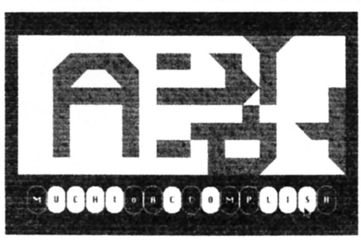
▶「力」のパズルは、いわゆる「絵あわせ」です。うまくピースを入れ換えて、イラストを完成させればヨロシイ。不気味な「目玉」のマークは、このゲーム全編を通じて登場するシンボルなのだ

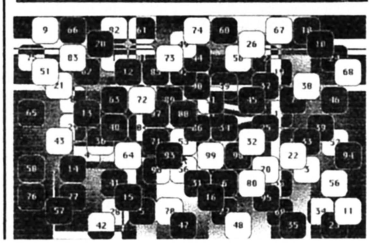




◀これは「ヒントなし」。絵を見て、空白にはいる言葉を埋めろっていうんだけど……いったいどうしたらいいんでしょうねぇ

▶これは不思議なパズル。画面下のボタンをある組合せで押すと、光と影の部分が組み合わさって、英字が浮かび大がるのだ。果たして隠された謎の言葉は？





◀「女司祭」というパズルは、唯一のリアルタイムゲーム。99から順に1まで、ボタンをクリックして消していくんだけども、なんと20を過ぎたところから、目まぐるしいスピードでボタンが位置を変えて逃げ回るのだ。あー、しんど!!

絵あわせパズルになっている。で、他のパズルの問題を解くたびに、「太陽」のパズルピースが1個ずつ手に入り、80個全部のパズルが解けたときに、すべてが完成してゲームエンドというわけ（どんなパズルがあるのかは、画面写真を見て欲しい）。

ボクはまだ20個ほどしか解いていないけど、どうしてなかなかの難物なのだ。どのパズルも（ま、英語の文字あわせパズルだっていうハンディもちょっとあるけどね）。ひとつひとつは何の変哲もないパズルだけど、80種も用意されていると、どーも全部スッキリと解いてみないと気がすまない気分になってくる。ちょっと意地になっちゃうってわけだ。

もともと、このゲームのタイトルになっている「フールズ・エランド（Fool's Errand）」という言葉は、英語ではことわざの一種になっていて、「骨折り損のくたびれもうけ」ってなかんじの意味なんだ。つまり作者自身が、このゲームは「つまらないヒマつぶしにはもってこいですよ」と皮肉っぽくオチョくってるってわけ。

でも、単なる文字や絵のパズルを、飽きさせないように雰囲気作りをしてるのが、この見事なまでのグラフィックスだと思う。どの絵も独特のタッチで統一された不思議な世界なのだ。タロットカードもスクロールも、実にリアルに描きこまれていて、中世風のエキゾチックな雰囲気をかもしだしている。

ま、雑誌に載っているクロスワードパズルは必ず解いてみないと気がすまない人や、わざわざ専門誌を買ってみたりしているパズルマニアなら、きっと夢中になれるはず。これまでのゲームにあきちゃったら、マック版「頭の体操」なんてのもよいかも。

協力／アップルコンピュータジャパン㈱　構成／㈱オーガスト

求む ライター大募集!

コンプティークでは、パソコン・ファミコン等のゲームの必勝法、ゲームのレビューを書けるライターを募集しています。条件は①高校生以上(大学生が最適)、②東京都及び近県在住の方、③パソコン、ファミコン等機材を所有している方、④経験者優遇。●応募は編集部にTELの事。

☞編集部の住所が変わりました!!

当コンプティーク編集部では、スタッフ及び機材の増大、そしてそれに伴ない手ぜまになった編集部の窮屈さに耐えかね、またもや引っ越しを敢行いたしました。新住所は下記のとおりです。お便り、差し入れ等も下記住所で受けつけております。ヨロシク!!

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

編集後記

〝春は名のみにて〟とむかしから申します。寒い日が続いてます。でも3月には、角川文庫から小説〝イース〟が発売されます。これがおもしろい。ゲーム版〝イースII〟の〝におい〟もちょっとするんだぜ。そのうえイースはファミコンにもなるんだぜ!? (辰)

先月号も書いたけど、兄弟誌のコミックコンプティーク、とにかくスゴク、メチャクチャに面白いマンガ誌なんだ。いつ発売かって、もう編集部には電話が鳴りっぱなし。3月25日発売、買ってよ(隆)

「伴よ、オレはいま猛烈に疲れちゃったりしているぞ!」「おお、星よお!!」ガシッ(ふたりが抱きつく音)、「ひ、飛雄馬」ホヨホヨ(おネーさんが泣いてる音)——編集後記・熱血疲労編完! (敏)

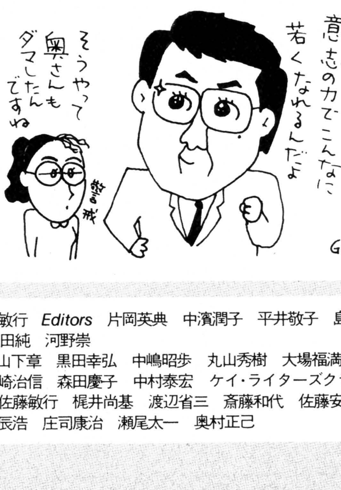
お腹が痛けりゃ胃潰瘍かなと思い、頭が痛けりゃカゼかなと思い、耳なりがすりゃ中耳炎かなと思い……。まぁ、結局は2日酔いってことで、時間がたてば完治するのだが……。やはり健康第一だ(英)

匂ひつきの夢を見た。買ったばかりのラジオが壊れて困った私は、いきなり坂本龍一邸にそれを持ちこみ、修理してもらった。その時、彼の肉体から漂ってきたのが樫の木のコロン。美しい夢だ。(潤)

年末ジャンボで1等組違い賞が当たっちゃったよ~ん。うれしいのとくやしいのと半々で、とても複雑な心境なのだ。ああ、どうして組が違うというだけで、こんなに賞金に差があるのかしらね。(敬)

悪名を馳せている机上乱雑にも理由がある。というのも、大事な物だからちゃんと置いておこう、とやったものに限って置き場所を忘れてしまうのだ。机の上は頭の中身相応にいーかげんな方が…(光)

「ホンダラ田中」という名が定着しそうで、なんとも情けない。こう見えても私は誇り高きアイアンゲーマー。敬意をこめて「アイアン田中」と呼んでもらいたいものだ。うむ。 (利)



コンプティーク 3月号

昭和63年3月1日
特別定価510円
編集人 佐藤辰男
発行人 角川春樹
発行所 角川書店
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 (編集部)03-221-9851 (販売部)03-238-8523 (広告部)03-238-8425
印刷所 凸版印刷株式会社

雑誌コード 13977-3
Printed in Japan

Chief editor 佐藤辰男 *Senior editor* 吉田隆 久木敏行 *Editors* 片岡英典 中濱潤子 平井敬子 島谷光弘 田中利昭 渡辺知子
Contributing editor 穂原俊二 湯治泉 野尻育子 坂田純 河野崇
Writers 安田均とグループSNE 山崎拓 オーガスト 山下章 黒田幸弘 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 ㈲ポチ 滝沢昇一 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 木村典子 坂木恒善 濱田直樹 草刈健一 河野実 相京茂美 矢崎治信 森田慶子 中村泰宏 ケイ・ライターズクラブ 深沢美潮 小峯徳司 工藤裕貴
Designers D/hits(高木和雄) 12T012 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 広田稔 渡辺宏
Photographers 林久平 福家久仁子 倉部和彦 分部辰浩 庄司康治 瀬尾太一 奥村正己

Dragon Gym

―ドラゴン・ジム―



今月の巻頭特集は泣く子も笑う姫乃樹ちゃんだーっ!! 仕事をするたびに「私って歌手みたい♡」と喜ぶラブリーなコだよ

ほんわり夢みるインタビュー

姫乃樹リカ

撮影／大熊一実

INTERVIEW

姫乃樹リカ

仮面ライダーに見捨てられた私は モモレンジャーに憧れました

「モモコクラブ」の人気投票で堂々の第１位。桃子・のりピーに続く期待の大スターが姫乃樹ちゃんだ——っ!!

——小さい頃から歌手に憧れてたの？

「ハイ。もうず——っと。歌手の前はモモレンジャーになりたかったんですけどね」(笑)

——モモレンジャアア？

「そう。ホラ、ゴレンジャーの」

——それはわかるけど、なんでまたあんなモノになりたかったの？

「だってカッコイイし、それに女のコでしょ？　ピンクで目の所がハートでかわいいと思いません？」

——まぁキレンジャーよりいいけどね。そういう男のコ番組って好きだったの？

「弟と一緒に見てました」

——「仮面ライダー」とか？

「仮面ライダーの夢見たことある！」

——どんな？

「えっと、私があのヘンなのにつかまっちゃうんです。シュウ、シュウって言ってる、えーと……」

——ショッカー？

「そう！　でね、砂漠で十字架にはりつけられちゃうの。そしたらそのうち仮面ライダーが来るんだけど、影が見えるだけで、いつまでたっても姿を現わさないですよ」

——うん、うん。

「それで、仮面ライダーったらちっとも助けに来てくれなくて、私『仮面ライダー、助けてっ！』って呼んでも来てくれなくて、いきなり仮面ライダーのバイクが倒れちゃうんです。そこでおしまい」

——（大爆笑）

「私、夢見て泣いたのってそれが初めて」(笑)

——テレビっ子だったの？

「ハイ。お母さんが『リカはテレビに子守りされてた』って言ってます」

——じゃあ自分の出た番組見るのって好き？

「大好きです。でも出るときよりも見るときの方が緊張しちゃう」(笑)

——どーして？

「生放送だといいんだけど、収録だと編集されてるでしょ。私ってすごくヘンなふうに編集されちゃうんですよ」

——たとえば？

「〝モモコ〟とかでみんなバカなかっこうしてたのに、他のコは映んないで私だけ放送されるんです。そうすると私ひとりでバカなコトしてたみたいで……。みんなに『姫乃樹、似合ってるぅ』って言われちゃうし」(笑)

——リカちゃんって仕事が楽しくて仕方ないってカンジだね？

「楽しいっ！　お仕事だーい好き♡」

——エライなァ。でも外で寒かったり、夜遅かったりすると「私はこんな所で何をしてるんだろう」って思わない？

「お仕事で寒いのは平気。だって周りの人もみんな寒いでしょ？　それよりお部屋の中で寒かったり、朝の電車の中で眠いのがイヤ」

——電車の中で寝ちゃう？

「寝る寝る(笑)。起きてたつもりなのにドタッとバッグを落としちゃって〝あら、私寝てたんだ〟とか」

——恥しい……。

「それとか、急に足がガクッとなっちゃったり。混んでるからいいけどすいてたら私転んじゃいますよ」(笑)

——移動の車でも寝る？

「20回乗ったら18回寝てます」(爆笑)

——忙しいんだね？

「これからもっと忙しくなるから、ホントに体には気をつけなくちゃって思ってます」

——体、弱いんだ？

「いいえ、すごーく丈夫なんですけどね」(笑)

——じゃ最後に「硝子のキッス」のセールスポイントをどーぞ。

「とにかくいい唄です。私が16年間聴いた中でいちばんいい唄です!!」



◀デビュー曲「硝子のキッス」(2/3売)は映画「めぞん一刻」の主題歌。こんなに明るいコは久しぶり

LIVE

最高のクリスマスプレゼント！

中村由真

ファンも本人も首を長くして指折り待ってた由真ちゃんの１ｓｔコンサートが12月24日、日比谷公会堂で行われました。クリスマスイブってコトで、由真ちゃんはプレゼント風の衣裳で登場、その後もサンタ＆クリスマスツリー風ガウンなど、衣裳だけでもめちゃかわいかった。オリジナル曲はもちろん、由真ちゃんの大好きな浜田省吾やユーミンナンバーも聴かせてくれてもう大満足。で、やっぱりラストは感涙にむせんでしまって、こっちもジーン、でした。



◀2/16の18歳のお誕生日にはメモリアル・アルバムが発売されます

これが見おさめ・風間唯の最期

浅香　唯

〝風間三姉妹の逆襲〟だそーである。壮絶なタイトルですね。映画版「スケバン刑事III」もようやくクランクアップして、後は公開を待つばかり。これでようやく風間唯ともお別れね、と思っていたところダメ押しが決定しました。「スケバン刑事・全国ファイナルコンサート」で、全国５ヶ所で各２回公演と大変な大盤ぶるまい。夏のつま恋に行けなかった人、ラッキーですね。結花ちゃんも由真ちゃんも見れるし、なにしろ〝ファイナル〟ですからね、今度こそ。



▲映画の主題歌にもなってる「Ｂｅｌｉｅｖｅ Ａｇａｉｎ」はスケバンぽくない優しい曲です

時たてば 我も他人も 忘れ去る 人の噂は75日 (尾崎豊くんへ内田裕也さんから励ましの一首)

気持ちと動作のズレるあなた
西村知美


▲ＮＨＫの朝の連続ドラマ出演も決定。トロリンの顔を見てから学校に行こう！

知美ちゃんと言えばトロリンですが、トロそうに見えて、実はわりとせっかちな性格なんじゃないでしょうか。気持ちはすごくあせってて、先に行こうとしてるんだけど、体がそれについてゆけないおちゃめなタイプとお見受けします。'月曜から金曜の20時50分から文化放送でやってる「西村知美の春〜るよ恋！」を聞いてるとわかるからチェックして下さい。

おとなしくなっちゃイヤだよ
水谷麻里



◀なんとギターまで購入したそうな。たて笛とかトライアングルも似合いそうだよね

頭の中に動物園でもあるんじゃなかろーかと思わせる麻里ちゃん。ボーッとしてるかと思えば、いきなりキャピキャピと浮かれまくったりと行動パターンがまるで把握できず、スタッフの方もさぞやご苦労なさってることと思います。ところが最近水谷さんはビートルズに目覚めたそうで、ひょっとすると落ち着くのかな。

お茶のようなハナコです♡
麻田華子


▲2月21日に映画「うる星やつら」の主題歌でデビューします。よろしくたのみますね

'87東鳩オールレーズンプリンセスコンテストでグランプリを受賞した華子ちゃんは13歳の中学１年生。まったく近頃の中学生はドッヒャーだなァ。華子ちゃんは自分のコトを「庶民的で食べ物にたとえるとお茶みたい」と実にイキに語ってます。弱冠13歳にして〝庶民的〟とさらりと言えるなんて、なかなかキレるアイドルになりそうな予感。楽しみだなァ。

チャラチャラしてないギャル
A−Cha


▶デビュー曲「OITAな15歳（フィフティーン）」はテレ朝系「美少女学園」のテーマ

ＢａＢｅがピンクレディーの再来なら、Ａ−ｃｈａは新生・キャンディーズです。でもこの３人、若いわりに気骨があって、お互いのことを、キムラ、アコ、ヤマグチと呼びあってるそうだ。バレー部じゃあるまいし、フツーはランちゃんとかスーちゃんじゃないかい？（しかし古い）カワイイ顔して根性ありそな３人娘。

オッサンも惑わすこの笑顔
真弓倫子


▲そんなワケでリンコちゃんの写真には相当リキが入っているわけなんですよ。トホホ。

以前からこのページの写真を撮ってるカメラマンのＥ氏（28歳独身）は大変なリンコファンだ。知人を見つけると路上だろうがＷＣの前だろうが所かまわずつかまえて、リンコがどのくらいかわいいか、自分がどのくらいリンコのコトを好きか語り始めるミョーなおっさんだ。先日Ｅ氏はとうとうファンクラブにまで入会してしまいましたとさ。

今年の目玉は長い髪の美少女
田中律子


◀〝田中律子〟ってなんとなく郷愁を感じる名前だね。本名なんだって

今年の新人さんはリカちゃん、華子ちゃんを見てもわかるように、なぜかロングヘアのコが多い。この律子ちゃんもやっぱりサラサラ風になびくロングヘアである。それに加えて160㎝、45㎏というみごとなスタイルで、六本木が似合うモデル風美少女って雰囲気だけど、本人は底なし沼のように明るい元気なお嬢さんです。

ウルトラC調映画監督

河崎実のアイドルMTV

IDOL MUSIC TELEVISION

不死鳥の如く甦えるアイドルMTV!! この道の彼方に地獄が待とうと俺はこのコーナーを続ける!! 応援待ってるぜ!!

ワタシの近況

こないだラジオたんぱでジャガーとデーモン小暮と共にゲスト出演した。爆笑に次ぐ爆笑。今年も面白くなりそうだぜ!!



ARTIST
咲浜小百合（さきはま さゆり）

TITLE
太陽は消えない

WORD 深町聡一郎　MUSIC 大賀誠



エアロビクスも趣味のひとつです



「グーニーズ」がお気に入りの映画なの



くだものだったら何でも好きなんです



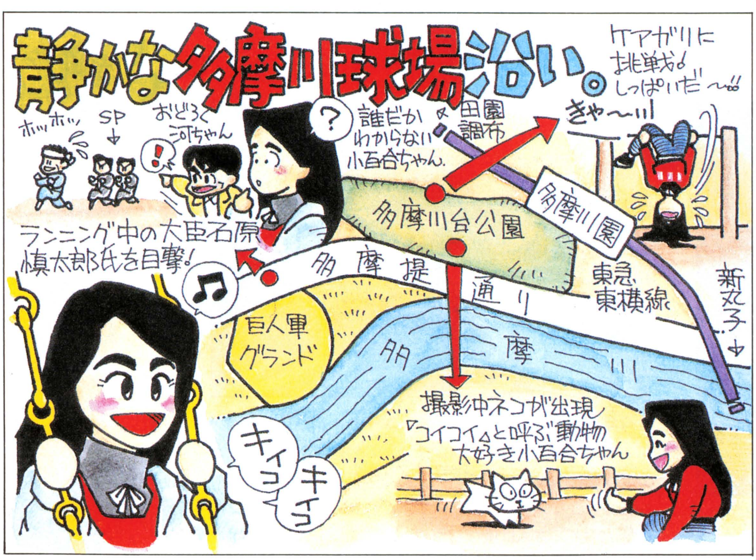
野菜ってあんまり好きじゃないんですよねー



石原真理子さんに似てるって言われる事が多いの



あと吉沢秋絵さんにも似てるって。そうかなー？





物事にこだわらず、くよくよしない性格だと思う



二子玉川園のそばの共学の中学に通ってます

イラスト／近藤ゆたか



初めて東京に来た時は驚いたな。人が沢山いて


のりピーさんの歌って明るくていいですね



沖縄出身の芸能人っていうと……羽賀健二さん


南沙織？フィンガー5？知らないナー



仲村トオルさんて憧れてるんですヨ


立花理佐さんてとってもやさしい私のおねーさん



ミッチョン（芳本美代子）が大好き！


足、おっきいの。24.5もあるんだー！


ファミコン家にあるんでよくやりますよ



マンガは「ときめきトゥナイト」見てました

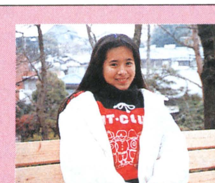
Making of アイドル MTV

吉永・国生を超える第3の小百合ちゃんの出現!!

小百合ちゃんは「沖縄から来た少女」なのだ。すぐ、私は「潮風のメロディ」南沙織の姿を思い浮かべた。昭和46年、まだ日本でなかった沖縄から来た彼女は、その小麦色の肌と長い髪、ちょっとしたアメリカなまりの歌声という、正に沖縄を象徴する様な不思議な魅力で、ビッグアイドルとなったのだった。沖縄返還以後、「沖縄から来た少女」は皆無である。現在の平和そのものの沖縄、長寿県日本一の沖縄を代表する様な娘なのだろうか、小百合ちゃんは。学校帰りの制服姿だった。うっかりすると見落としてしまいそうな素朴さがあった。でも、服を着替えてカメラの前に立つと、黒い瞳と濃い眉、長い髪が輝き始めた。野性的、動物的な魅力を感じたね。「手、ちょっと傷があるけどどーしたの？」「家にいる犬とじゃれてて。好きなんです。動物が」と、イキナリ近くの草むらからネコが出現。「ノラネコかな？」「首輪があるから飼われてる」この「飼われてる」にカワイイイントネーションがついててよいよい。普通の娘にない不思議な魅力のひとつだ。サテ、背伸びをしてごらん。「ウーン、と！いいねー、さわやかだ！」「でしょー。ウフフッ♡」クーッ、いいねえ、屈託のない笑顔はホントさわやか。それに人なつっこい。「マイケル・ジャクソン見た？」なんて聞くと「ムーンウォークできるよ」とすぐやって見せよーとする。でもできなくてさー、「ダメじゃん」「くつ下だったらできる！」なんてムキになっちゃうの。そーこーするうち鉄棒を見つけて元気いっぱい飛びつく。「蹴上りできる？」と、また挑発する私。「ようし！……多分できると思うけどナー、……キャー!!」やっぱダメでした。次はブランコだー！「久しぶりだなー」ってつぶやいたセリフは素顔の本音だね。またもや大胆にでっかくこぐこぐ。「ポン！って飛べるよ！」「えっ？おい無理すんなよケガしたら…」とこっちが止める間もなく飛んじゃうんだよなー。今度はうまく着地して舌出して「へへ」だって。「おちゃめな自然児」って感じの小百合ちゃんは、やっぱり今の沖縄の楽園的イメージをそのまま背負った娘だった。南沙織を超え、吉永・国生何するものぞ！久々の大器と断言しておこう。

咲浜小百合ちゃんプロフィール

本名は崎浜正江（さきはままさえ）。昭和49年1月1日にめでたく沖縄県浦添市に生まれる。身長は156cm、B80・W59・H86。血液型はA。特技のローラースケートをやってるところをスカウトされて去年の春、上京。ハッシープロの社長さんの家に下宿してる。TBSのドラマ「ヨーシいくぞ！」で「沖縄から来た少女」という現実そのままの役で、吉幾三や立花理佐と共にレギュラー出演してたんだよ。ローラースケートの他に水泳とバレーボールも得意というスポーツ少女！あと琉球舞踊も得意だって。好きな色は白やピンク系統のもの。音楽はロック、マドンナをよく聞くよ。郷土の大先輩・南沙織を超えるべく現在、歌手デビューに備えて大特訓中だ!! 人なつっこい笑顔にふれたら君はもうサユリスト。みんな、思いっきり応援する事!!


今春、テイチクレコードよりデビュー決定!!

●次回のアイドルMTVは、コミックコンプティーク創刊記念特別版！田山真美子ちゃんが出演だ!!

●真実いまどきめずらしい"素朴"の一言がピッタリの小百合ちゃんのMTVを、例によってたった1名の読者にプレゼントするよ。本コーナーの感想を書いて、編集部「MTV係」まで送ろう。なお、12月号「高橋貴代子MTV」は秋田県／石郷岡誠君に決定！ 家宝にせよ!!



やまざき拓+1のOVAシンドローム

今回はちょっと趣向を変えて、OVA大好きの牧沢さん(某アニメ誌のライター)とお話したぞっ。

スペシャル編

二人で言いたい放第！まー、聞いてちょ

◆火の鳥

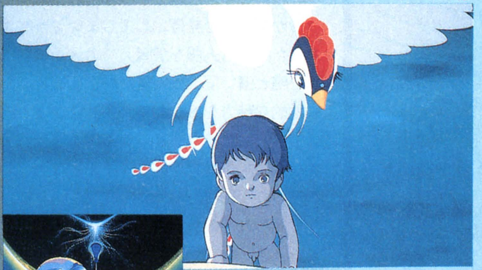
拓　絵柄がまず……一昔前という感じでしたね。あと、ストーリーの訴え方が生煮えだったという感じで。

牧沢　話はミステリー仕立てですからね。展開に期待が持てるんだけども、火の鳥ってのがそんなに偉いのかってことね。一つのキャラクターでしかない。火の鳥が妙に威張ってるって感じで。

拓　単なる偏屈なキャラクターって感じ。──かなり前に映画の『火の鳥』ってあったでしょ、あれに比べると、セリフ持ってる分だけ、変に人間くさくなっちゃって。

牧沢　見せ方とかはうまいですね。演出も大変しっかりしてて。音楽も、シンセサイザーが昔のNHK少年ドラマを思わせるようで、折目正しいエフェクトが良かったですね。ただやっぱり「いばるな火の鳥」って感じで……。

拓　お前は何様だ、という（笑）





▲◀生命の尊さをテーマに展開するスペース・ファンタジー

火の鳥　宇宙編
◆48分　東宝ビデオ12800円　監督／川尻善昭　作監／野田卓雄





▲▼格闘技に魔界、スプラッタ、宇宙刑事と、なんでも有りの1本

真魔神伝
◆60分　徳間ジャパン12800円　原作／来留間慎一

◆神魔神人伝

牧沢　"神"ったって、結局格闘技が強いだけですよね。

拓　"神"の概念がおかしくなっているという。

牧沢　だから、ヒゲの神か何かが出てきて、それが最初の方で魔物か何かたたきのめしていてですね、「強いやつが神だ」と言ってくれればまだいいんだけど……。

拓　そこら辺があいまいですしね。あと、作品の内容がすごい"ありがち"だって言うか。

牧沢　欲張ってるでしょ。異次元とか未来とか、何だかよくわかんない奴（注・結城のこと）と、主人公と。で、井上和彦さんのやってた「さすらってるやつ」と、タイムパトロール、何だか良くわかんない。

拓　特に宇宙刑事なんか蛇足だったと思うんですが。

牧沢　格闘技ならそれだけでまとめてほしかったですね。超能力とか使わないで。



◀平野監督ならではのダイナミックなロボットアクション

大魔獣激闘　鋼の鬼
◆60分　徳間書店12800円　監督／平野俊弘　作監／恩田尚之

谷ちゃんのアニメでばけらった!!

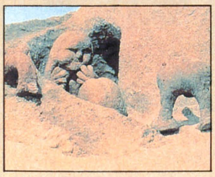
世界最高水準！見よ！　カナダアニメの実力を



カナダには国立のフィルム製作局があり、そこでは多くのアニメも製作されている。つまりは国のお金でフィルムが作れるわけで、そのめぐまれた環境にひかれて世界から作家も集まる。自然と作品のレベルの高いものが生まれる。ということで、これはそのカナダアニメ作品集の第2弾。

第1弾ではリーフやパテルなどの作家を中心にセレクトしてあったけど、今回のでは作品本位で選んでいるようで、なかなかのもの。(『シュッシュッ』、『バラブロック』が入っているのはうれしい！)。

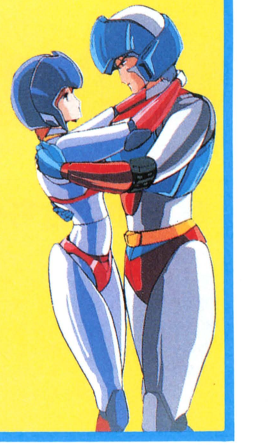
今度のにはもれている『雪の日の出来事』、『闇のおもいで』といったものを入れて第3弾も出して！



▶各地のアニメフェスで賞を取った『砂の城』

Newtype 攻略日誌─⑱

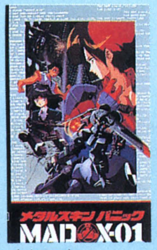




映画「ガンダム」の公開直前大特集で幕をあけたNEWTYPE 3月号の表紙はもちろんアムロ・レイ。大人気のMA、a、アジールやヒロイン、クエス・パラヤを徹底研究してしまった。もちろんOVAマシンロボ「レイナ」も巻頭カラーで大特集。そのほか「1999年の夏休み」やSFTVスペシャル「スタートレック新世代」など実写特集も見のがせないゾ。(NT3月号、定価400円で絶賛発売中)

ANIME CUBE アニメ・キューブ

OVA 続けて見れば 目が疲れ 腰も痛むし 腹もよじれる(牧沢忠洋)



◀メカフェチ必見！
実在兵器も続々登場

メタルスキンパニック
マドックス01

◆50分　ポニー　11800円　監督／荒牧伸志　作監／合田浩章

◆鋼の鬼

（２人とも見れなくてパスでした。申し訳ない……）

◆メタルスキン・パニック

牧沢　装甲の話ですけどね、——人間がみんな変な設定の人ばかりで、例えばどうしてアメリカ兵のおじさんが新宿で鉄砲撃ってんだか、よくわかんないんですけども（笑）。

拓　ベトナム兵の生き残りとか（笑）。

牧沢　まー、そんな感じですけれども。メカ戦描きたいとスタッフは思ってたんでしょうけど、でもメカ戦に持ってくまでに状況作るとか、どういう人間乗せるとかいう事に作り手が興味なかったんじゃないかと思うんです。

拓　なんか同人誌みたいなノリですね。

牧沢　そう、同人誌にしちゃえばよかったんですよ。５分ぐらいの編成でオムニバスにしちゃったりして。

拓　そうすると細い設定も要りませんし。

牧沢　キャラがヌケていて、それでまた収拾がつかなくなっているんですよね。



◀関西電力提供の道徳アニメ

セントエルモ　光の来訪者

◆65分　ポニーキャニオン　9800円　原作／松本零士　監督／勝間田具治

◆セントエルモ

牧沢　電気を守る男たちの話で、——松本零士の漫画に必ず出てくる、ひょうたんみたいな老人……。

拓　あと、ひょろっとした女性ですか。

牧沢　松本零士（のタッチしたの）は、キャラだけなんですけども。あと、声優さんが松本作品の常連ばかりでしたね（笑）。

ＰＲものの常で、登場人部同士の葛藤がない。みんな素晴らしい奴なんですね。「電気を守る男たちはみんな完璧だ」みたいな。ＰＲ映画らしさが出てますね。価値観の古いヒューマニズム。

あまりにも道徳の時間ぽくて、ついて行けないって感じでしたね。

拓　「ヤマト」の時代そのままという…。

◆バブルガム・クライシス３

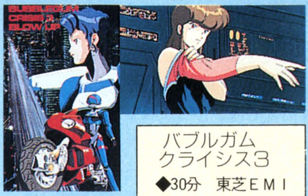
牧沢　（パート）１見たんですけどね、情報がけっこう多くて、ややこしいでしょ。

リアリティはあるんですけど。「ナイトセイバーズ」と、見栄きっちゃう所がスゴイ。

拓　アニメ界の「必殺シリーズ」ですからね。これから４、５と出るらしいですけども、そのパターンを踏襲してもらいたいな、と。

牧沢　むしろ４以降の方が期待持てるでしょう。３までは何しろややこしいけど、それがもうないから。あと、決戦にしては最後をもうちょっと盛り上げてほしかった。

拓　ハリがなかったですよねえ。30分しかなかったから、あんまりできなかったのかもしれないけど。どうせだったら50



▲◀対メイスン戦、ついに決着！

バブルガム
クライシス３

◆30分　東芝ＥＭＩ　6800円　脚本＆監督／秋山勝仁

分ぐらい欲しかったですね。

牧沢　まあ、ブーマとかややこしいのが終っちゃったんで、今後はもっとわかりやすいのをやってほしい。いろんな敵と戦ったりして。

◆ダーティペア

牧沢　ＴＶシリーズ仕立にした、って所がミソでしょうね。

拓　これはＴＶシリーズの続きって感じですね。

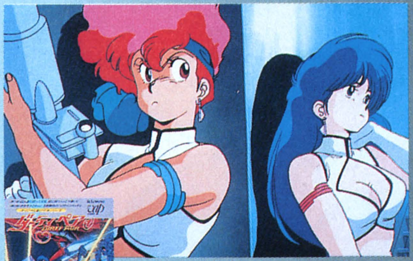
牧沢　ビデオでなきゃできない、って所があってもいい気もしますけども。そういう遊びがあってもいいんじゃないかと。

拓　ＯＰに関しては明るければそれでいいと思いますが。ＴＶシリーズがヒットしたのは、脇役にキャラクターを持たせて、なおかつきちんと動かしているからと思うんですよ。

牧沢　２人のやりとりが面白いって人も多いと思いますね。

スタッフに冒険してほしい。ビデオならではのものを。

拓　ＴＶシリーズのいい所は受け継いでいますからね。





▲◀ファンお待たせのシリーズ第１弾

ダーティペア①

◆50分　バップ　9800円　脚本／①星山博之　②笹本祐一

◆レモンエンジェル

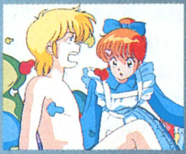
拓　完全なプロモーションですね。

牧沢　いったいこれを買う人は何を求めているんだろう、と。何となく判るんだけど、理解したくない（笑）。

拓　単にキャラでしょう。１つ「のぞき」の発想もあると思いますよ。

（以下、かなり危ない発言が飛び交う）

——さて、いかがだったでしょう。来月はまた、いつもの構成で再見ネ！





▼▶ミキ・エリカ・トモの魅力がたっぷり♡

レモンエンジェル
PART２

◆30分　創映新社　7800円　（テレビ放映中）

今月のOVA・BEST10

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	2,875	スノーマン オープニング・デビッド・ボウイ	ユーメックス	4
2	2,810	聖闘士星矢	東映ビデオ	1
3	2,595	スノーマン オープニング・デビッド・ボウ	—	7
4	2,355	ガルフォース2 DESTRUCTION	ムービック／ＳＶＩ	4
5	2,125	イエロー・サブマリン	—	9
6	1,560	レモンエンジェルPart1 都会のエンジェル	フェアリーダスト	16
7	1,325	レリック・アーマー レガシアム	アトリエ戯雅	20
8	1,065	魔境外伝レディウス	東宝／葦プロ	16
9	980	真魔神伝 バトルロイヤルハイスクール	ＴＪＣ	18
10	925	うる星やつら オンリー・ユー(ノーカット版)	キティフィルム	10

●62年12月1日～31日オリジナルコンフィデンス調査

これでサヨナラ「スケバン刑事」



▲不良をかばった唯は反逆者の汚名をきせられて

▲唯、結花、由真。愛と青春を賭けた最後の戦いは…

▲由真と暗闇指令は捕われの身に

スケバン刑事（デカ） 風間三姉妹の逆襲

“若者のモラルを乱す者は撲滅する！”という、もっともらしいスローガンをかかげて、“青少年治安局”という国家機関が突如設立された。局長の関根蔵人（京本政樹）は“学生刑事10人隊”を組織し、“不良少年狩り”を開始した。３代めスケバン刑事の風間唯（浅香唯）も、学生刑事のメンバーだったが、不良というレッテルだけで情け容赦なく少年少女をブチのめすことに疑問を感じ、姿を消してしまう。

そんな頃、蔵人を調査していた依田（萩原流行）が重大な秘密をつかんだ。“青少年治安局”は、蔵人が、自分の理想国家をつくりあげ、やがては自らが頂点に立つために設立した機関だったのだ。しかし、重傷を負っていた依田は、そのことを風間結花（大西結花）、由真（中村由真）に告げると息を引き取った。

２人は唯を探し出し、蔵人と青少年治安局を倒すべく立ちあがる——。

というわけで、惜しまれながら去って行ったセーラー服の戦士・スケバン刑事が、スクリーンに復活！　もちろんテレビ・シリーズのラストでは命を落とした結花・由真も登場して、風間三姉妹が本当に最後の戦いを繰り広げるのだ。

見どころは、なんといっても映画ならではのアクション・シーン。唯も、結花も、由真も、まさに体当りで大熱演していて、思わず手に汗握っちゃうハズ。

学生刑事との対決では、３人とも首にロープをかけられて、ビルの４階から引きずりおろされ、海にドッボーン！　すでに氷のように冷たい東京湾で、ビッショビショ。泳げない結花も本番直前までは浮き輪につかまってたとはいうものの、ちゃーんと自分で演技したっていうんだから、最後のスケバン刑事に、３人が、どんなに張り切っていたか、わかるよネ！

そしてクライマックスは、蔵人と唯の戦い。ここでは最後に、唯が蔵人の乗ったセスナをヨーヨーで撃墜するンだけど、本物のセスナを爆破してしまう大仕掛けで、テレビでは味わえない大迫力シーンを展開したり、とにかく胸のすくようなアクションの連続なのだ。

また、主題歌が浅香唯の「BELIEVE AGAIN」、挿入歌が大西結花の「ミモザの奇跡」、中村由真の「君の夢に飛びたい」と、３人の新曲もバッチリ！　セーラー服姿で芝居するのも、これが最後というンだから、これは絶対に見逃がせないゾ！

●２月20日より、全国東映系劇場にて「皇家戦士」と同時公開。テレビ・シリーズの“忍者もの”から一転、“007”なみのアクション映画だヨ！

ソバかすと赤毛がトレードマークです！



◀同居人（？）は、馬のアルフォンソと猿のニールソンだけ

海辺ぞいの小さな町のはずれに“ごたごた荘”と呼ばれる古い空き家がありました。ところが、ある日突然、そこに一人の女のコが馬と猿を連れて引っ越して来ました。女のコの名前はピッピ。まだ10歳になったばかりで、顔はソバかすだらけ、赤毛のおさげ髪に、ヒザがかくれる長いくつ下をはいています。とにかく町の人たちはビックリ。でも、小さい時にお母さんと死に別れ、お父さんのロングストッキング船長は行方不明と聞いて、やさしく迎えてくれようとするのですが、元気で自由気ままなピッピを、やがてもてあまして……。

1945年に出版されて以来、25カ国語に翻訳され、今なお人気の大ベストセラー『長くつ下のピッピ』が原作デス。女のコが主人公だけど、まさに涙と笑いがタップリの冒険もの。だってピッピは賢くて強いンだもの。景色もキレイ。ピッピ役の新人タミー・エリンは、めちゃんこキュート。



▲メチャメチャ元気な女のコなのだ

Pippi LONGSTOCKING

長くつ下ピッピの冒険物語

●３月上旬より、日比谷スカラ座ほかで公開

転ぶのも 恥ずかしいけど 長靴も 恥ずかしい 都会の雪 (堀内忍)

親子の脳ミソが入れかわった!?

ひょんなことから、中身が入れかわってしまったジャックとクリスの親子。喜んだのは息子のクリス。なんたって世間の目があるから、学校へ行くのはクリスの姿をしたジャックなのだ。家に残ったクリスは、したい放題。ところがジャックの病院から迎えが来て、父親のかわりに心臓外科手術を執刀するハメに。サテ？



▲大人は大人、子供は子供がイイヨ～

ハモンド家の秘密
●２月上旬より、日比谷みゆき座ほかで公開。

ボクの恋人は、ときどき人間!?

美女とロボットとか、チンパンジーと外交官夫人とか、まじめ青年と人魚とか映画の中には、いろんな恋人たちが登場するけど、今度はマネキン作りの青年とマネキンの恋物語。マネキン工場をクビになって、デパートに勤めたジョナサンは自分が作ったマネキンを見つけて大喜び。しかも、そのマネキンが動き出して。



▲２人きりのときだけ人間になって…

マネキン
●２月上旬より、渋谷東急レックスほかで公開。

自由が欲しい、それだけなのに

南アフリカ共和国のアパルトヘイト政策を目のあたりにしたジャーナリスト、ドナルド・ウッズが書いた３冊の本がもとになっている。そして映画はウッズと黒人運動家ビコの友情を軸にアパルトヘイトの真実を描く。難しいテーマだが、たまには娯楽だけではないこういう映画も見て欲しい。アカデミー賞最有力作だ。



▲拷問で死んだビコの遺志を継いだ

遠い夜明け
CRY FREEDOM
●２月下旬より、丸の内ピカデリー１ほかで公開。

戦争は遊びじゃないんだ！

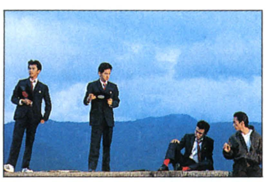
昨年はアメリカから、いろんなタイプのベトナム戦争映画が届いたけど、これは久しぶりに第２次大戦を舞台にしたイギリス映画デス。オモチャの兵隊で戦争ごっこを楽しむ７歳のビルは、イギリスの参戦のニュースに大喜び。だって、本物の戦争が見られるンだから。でも、やがてビルは戦争の悲惨さを体験して……。



▲戦下でのファミリー・ドラマだ

戦場の小さな天使たち
HOPE AND GLORY
●２月上旬より、丸の内ピカデリー２ほかで公開。

ツッパリ＝不良なんて大間違い



▲ツッパリは青春の明かしだ

ロックよ、静かに流れよ
●２月下旬より、全国東宝系劇場にて公開。男闘呼組の初主演作。

毎日新聞主催の“郷土提言賞”で昭和57年度の準提言賞に輝いた論文は、４人の高校生が書いた“大人はツッパリに理解を”だった。しかしその直後、メンバーの１人が交通事故で死亡。残りの３人で追悼ロックコンサートを開いたという実話を映画化。ロックグループを結成するツッパリ高校生に思わず共感するヨ。

真田広之が香港マフィアと対決



▲マグナム69を武器に復讐はつづく

皇家戦士
Royal Warriors
●２月20日より、全国東映系劇場にて公開。

ＪＡＣの社長・千葉真一も、先輩・志穂美悦子も、そのアクションで香港映画に主演。そして、ついに真田広之も香港映画界に進出。それも、妻子を惨殺され復讐に燃える元刑事という珍しい役どころだ。香港の美人刑事と組んで、暗躍する“殺人兵団”の壊滅に命を賭ける。もちろん派手なアクションの連続だ。

27歳で処女だってイイじゃない



▲初めて恋して大変身するけれど……

恋はいつもアマンドピンク
●２月11日より、全国松竹系劇場にて『山田村ワルツ』と同時公開

『漫画アクション』に連載中の赤星たみこ「恋はいつもアマンドピンク」が、樋口可南子主演でついに映画化。27歳にもなりながら未だかって１度もデートしたことのないよき子(樋口)さん―もちろん処女デス―を中心に、原作同様、日常生活のちょっとしたオカシサで笑わせてくれる都会派コメディになってるハズ。

心底、嫁さ欲しいっぴゃー！



山田村ワルツ
YAMADA VIL.
●２月11日より、全国松竹系劇場にて公開。

週刊誌で農業の特集を組んだり、近頃ちょっと田舎が流行なンだけど、まだまだ過疎化が進み、嫁の来てもないのが実情なンだよね。で、このままじゃいけないってんで、山田村では“おたふく祭り”を復活させての村の大ＰＲ。花嫁候補をワンサカ集めたものの、そこは“おたふく祭り”。やって来たのはおたふくばかり

荒俣宏×藤原カムイ

ついに藤原カムイの描きおろしコミック『帝都物語』（角川書店）が刊行された!! 先月号よりの対談パート2!!

SUPER P SYCHIC TALK ②



荒俣宏氏の小説「帝都物語」(角川文庫）は、200万部を突破し、実相寺昭雄氏の映画「帝都物語」(東宝洋画系）は、88年最初の話題を独占している。そして、藤井カムイ氏の渾身の描きおろしのコミック「帝都物語」の刊行。２月号に続いて、原作者と絵師の会話は弾む。

カムイ（以下カ）　少女マンガがお好きだとか？

荒俣（以下ア）　ええ、幼稚園の頃から読んでいますから(笑)。大島弓子に一時期没頭して、研究とかしてました。最近では、玖保キリコとか復活した原律子とか好きですね。もちろんカムイさんのも読んでいますよ。「帝都物語」のマンガ化の作画の方は、どんな調子ですか？

カ　いろいろ悩まされっぱなしですよ。でも、好きですからね。最初、編集の方から話があった時、まだ原作を読んでいなかったんですが、タイトルのイメージや雰囲気から、何がくるものがあったんですよ。

ア　ほう（笑)。

カ　あの、“奇門遁甲(きもんとんこう)の図”ってのは、いちばん苦しまされましたね。どういう絵にしていいのか、見えてこない。

ア　小説だと文章だから、いくらでもごまかすことができるんですけどね。映画の方でも、相当いいかげんにやっていました(笑)。鳥井(トリイ)が立ってるとこなんですけどね。でも無理もないですよ。どういう形になっているか、何の資料もないんだから。

カ　資料がないっていうのは、絵を描く時にかなり困りますけど、その分想像が働かせられますよ。他誌で邪馬台国を舞台にしたマンガ（「雷火」コミッ

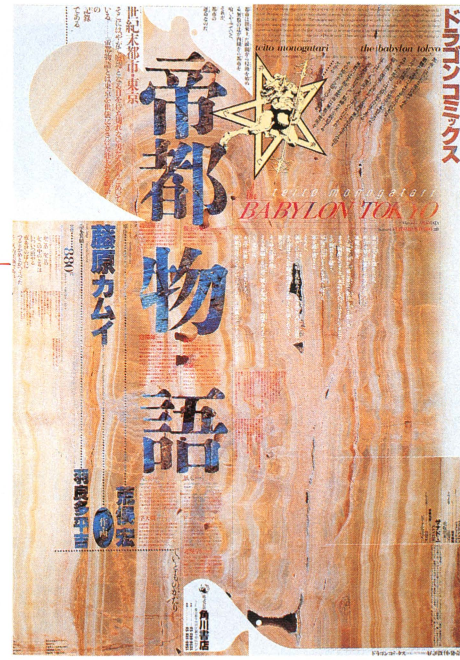
撮影／大熊一実



荒俣宏1947年7月12日と17日。2通りの生誕日を持つ。自他共に認める昭和の怪人。博物学・神秘学などフィールドは広い。

藤原カムイ1959年9月23日東京生まれ。『チョコレートパニック』『遊人』など著書多数。奥様は少女漫画家の二木悠理さん。





●先月号に引き続き、羽良多平吉デザインの豪華B全ポスターを、40名にプレゼント！ ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、編集部「帝都ポスター係」まで!!

クバーガー連載）を描いてるんですが、あれも全く資料がない分、想像を働らかせられる。逆に考えると、何をやってもいい（笑）。

ア　なるほど。絵や映像にした場合、文章よりも明らかさまに強調されて見える部分がでてくるんですよね。映画の方でなんかヤバイと思ったのは、「聖上崩御」とかが出てくる部分ね。けっこうあざとくあぶない(笑)。大丈夫かなぁ。ラッシュで3時間分ぐらいあって、50分ぐらいカットしたんですよ。ずいぶんカッコイイ、スペクタルシーンもカットされちゃった。なんであの辺が残っちゃったのかなぁ。なるべく穏便になって欲しい…と（笑）。

一応、大震災で燃えてしまったビルの写真とか、できうる限りの歴史的資料は、提供しますし、編集の方にそろえてもらうといいですよ。でも、マンガの場合、ああいう大きな建物とかそう細かく描かなくてもいいような気もしますが……。

カ　いえ、むしろその辺をしっかり描きたいんですよ。原作は会話が多いでしょ。それをできるだけカットして、建築物とかその当時の人々の生活を、忠実に描けたらな、と。

ア　それはいい!!　こると大変ですけどね。

カ　好きなんですよ。あの当時の建築様式や風俗、空気。

ア　いいですね。極力、協力しますよ。中央図書館の東京分室に行かれるといいでしょう。「逃げまとう少女の証言」とか、いろいろありますよ。

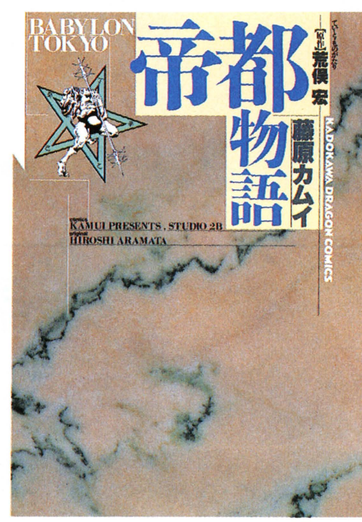
（結局、編集を通して、カムイ氏がコミックのために収集した書籍は百数十冊、コピーした資料は、厚さにして20センチにも及んだ）

ア　大正、昭和初期の時代というと、「ハイカラさんが通る」とかいろいろあるけど、背景なんかはどうしようもないですからね。そこら辺が、もし江戸時代の錦絵みたいに、きちっと出てくると、これはまた楽しいと思います。大友克洋さんみたいに未来の都市みたいのでこってる人はいるけど、大正、昭和初期のクラッシックな建物で、こったヤツ、見たいなあ。

カ　楽しみにしていて下さい。装丁も羽良多平吉さんなことですし。ところで映画の音楽は、クラシックでしたね。

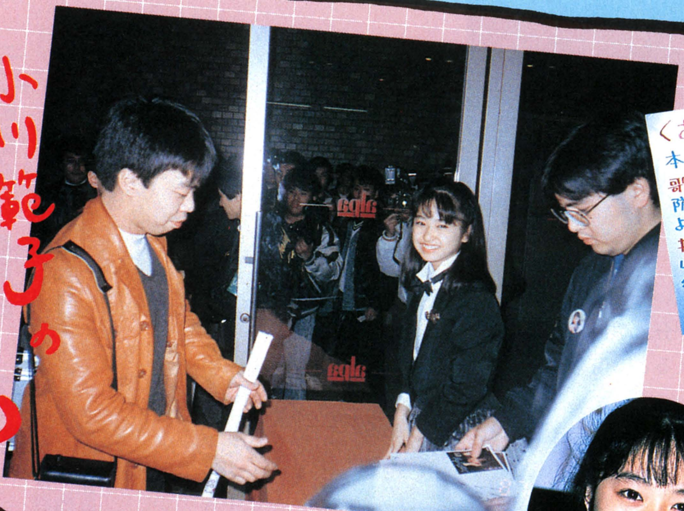
ア　ええ、実相寺監督がクラシックファンで、どうしてもマーラーでいく！とおしきられてしまって。僕としては、あがた森魚さんに「帝都音頭」を作ってもらいたかった。鹿鳴館でみんな輪になって踊るという、ね。（一同爆笑）

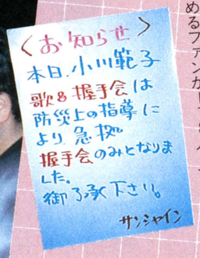
〈構成／編集部〉



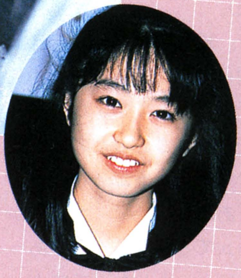


小川範子のおっこらせ日記





◀この貼り紙を虚しい表情で見つめるファンが17人。すごい…



◀会場には女のコの姿もたくさん。みんな範子ちゃんと同じ髪型をしてたのが印象的でした

サンシャイン 大パニック 1700人で中止決定！

12月26日。昨日で2学期も終わって今日から冬休みです。先月号のこのコーナーで大騒ぎしたテストですけど、なんとか無事終わりました。結果はですね、まあ大丈夫。英語と理科がわりと良かった。うーん、みんなどっこいどっこいかな。かえって前より上がってる教科もあったりして、ほっとひと安心です。

冬休みを利用して、いろんな所でイベントをすることになりました。ファンの人と直接お話しすることができるから、私、イベントって大好きです。

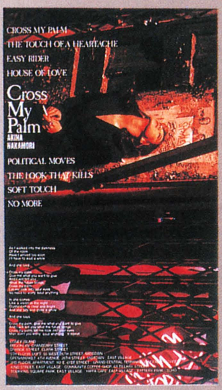
初日の今日は東京の池袋のサンシャイン。ところがファンの方があんまりたくさん集まってくれたので、危ないから中止にして下さいって言われちゃったんです。えーっ、そんなのヒドいでしょ？ せっかくみんな来てくれたのに。唄がダメならせめて握手だけでもってことで、握手会だけはやったんだけど、寒い中お待たせしちゃって本当にごめんなさい。唄えなくって本当にごめんなさい。1700人の人と握手をしたけどちっとも疲れませんでした。「ガンバッテ」とか「昨日のドラマ良かったよ」って言っていただいて本当に嬉しかったです。

最近私は欲ばりになって、やりたいことがたくさんあるんです。まずコンサート。それから映画。本も読みたいし、映画も見たいんだけど時間がなくてなかなかできません。面白い映画や本があったら皆さん教えて下さいね。

今月はサンシャインに来てくれた人に本当にごめんなさい、でした。

愛犬ポチのこれっぽっち

火のようになったり 水のようになったりするビデオ



◀映画に出て下さい。あの「愛・旅立ち」が最初で最後の主演映画なんて悲しすぎます。スカーレット・オハラみたいな強烈にわがままな女の役なんてどうでしょうか

発売延期が続いて、全国民が太い首を長くして待ってた明菜ちゃんのビデオ「CROSS MY PALM」。NYに来て10ヵ月になる女のコが、オーディションを受けてスターになるっつうストーリー性のある映画っぽい作りになってます。明菜ちゃんの台詞と唄は全部英語で、後半のライブシーンは相変らず迫力満点。でも部屋でくつろぐボーッとした表情がこれまた最高。ドキッとするシーンもあるし、煙草も吸ってます。

ワキ毛のテレカプレゼント!!



◀乳首の部分はかくれてるけどワキ毛はバッチリ。それが何なんだ!?

黒木香でございます。「3時のあなた」にまで出演なさってしまうような方になり、昨年は小説まで発表なさったわけですが、このたびレコードまでお出しになりました。しかも4曲収録のミニLPでございます。さて今月は黒木嬢の「小娘日和」発売を記念して、日頃お世話になっている読者の皆さまの中から、5名の好運な方にテレフォンカードをプレゼントさせていただきます。「テレカちょうだい」と明記の上、編集部までドウゾ。

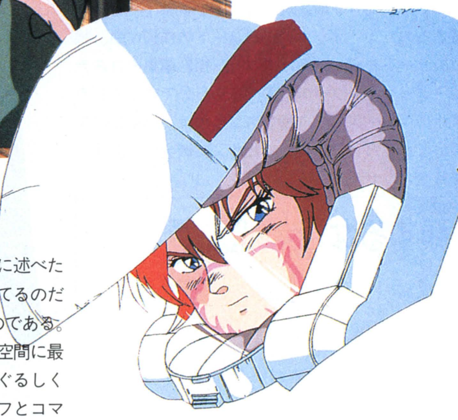


OVA・REVIEW

GOOD MORNING

アルテア

本誌でおなじみのBLACK POINT氏原作のOVA完成!! レビューは名コンビの松枝蔵人（まつがえくろうど）氏。OVAにはちと手きびしい!?



原作のパワーで見せる!!

ＢＰ氏と組んで『聖エルザ』をやっている関係で、この批評（？）がまわってきた。ぼく自身、『アルテア』にはかなり期待するところがあったから、ふたつ返事で引き受けてしまったのだが、１回目を見終わって思わず「ウーン……」とうなってしまった。

正直ちょっとこまったのだ。ストーリーはほぼ原作に忠実だし、菊池みちたか氏のキャラも素敵だ。メカに関しても、魔法とメカの象徴的な結合のさせ方は、ＢＰ氏のインスピレーションあふれる原作の造形をみごとに活かしていると思う。「それなのに……」なのである。

この消化不良のような漠然とした不満は何なのだろう？――この問題を考えることで批評に代えさせてもらうことにする。

原作には不満がない。その原作に忠実に作ってあるにもかかわらず不満が生じるということは、どうもこの「忠実さ」に問題があるらしいのである。先に述べたように、絵はとてもイイ線いってるのだから、ストーリーに問題があるのである。

原作は32ページという最小の空間に最大限の情報をたたきこみ、めまぐるしく展開する。シェイプされたセリフとコマ割りの斬新さがあいまって、ひじょうに手がたくまとまった好短編となっている。

そこから浮かび上がってくる印象は、宇宙の片すみで行われる、ちっぽけで孤独な闘いである。広大な無言の宇宙を背景に強く感じさせてくれるのだ。

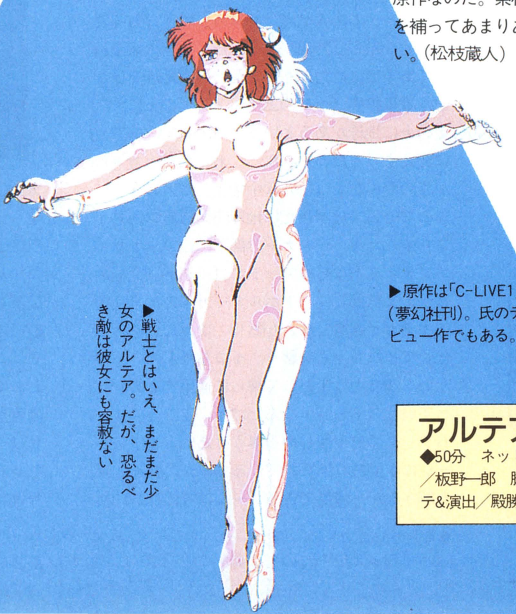
ＯＶＡ版は、ほぼこの対極にあると言っていい。それは、地球人と紋章族によく似た歌が伝えられているなどというセンチメンタルこの上ないエピソードに代表される、原作にはない追加部分で特にはっきり表れている。そんなつけ足しをやるくらいなら、なぜ地球人と紋章族の決定的な違いや、その対立の激しかったことを印象づけるシーンを入れなかったのだろうか？

そうなのだ。なぜあえて紋章族のアルテアを起こす必要があったか、起こした結果何が地球人と紋章族の間で変化したのか――テーマがここにあるのははっきりしている。その展開が描ききれていないのが不満なのだ。

というわけで欠点ばかりを挙げているうちに紙数がつきたが、賢明な読者はそんなことを承知の上で十分楽しむことができるだろうと思う。なにしろＢＰ氏の原作なのだ。素材の魅力だけでも、欠点を補ってあまりあることは言うまでもない。（松枝蔵人）



▲菊池みちたか氏のシャープで、それでいて繊細な線が、キャラを活かしている



▶戦士とはいえ、まだまだ少女のアルテア。だが、恐るべき敵は彼女にも容赦ない



▶原作は「C-LIVE1」（夢幻社刊）。氏のデビュー作でもある。

アルテア
◆50分　ネットワーク11800円　原案／板野一郎　脚本／中田裕子　絵コンテ&演出／殿勝秀樹

双羽黒　まわしはずせば　役立たず　まわししててもただのデブ（春日野理事長）

JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!! ―第2回―

ハローＪＡＧＵＡＲで〜す〜。皆元気か〜い〜。ハーイ又又今月も読者諸君と〝愛の再会〟をしてしまったな〜…ワハハハ。所で先月号で予告した様に今全世界で最高にこのＪＡＧＵＡＲ様に対してライバル意識を燃やしているという〝うわさ〟のあるデイモン小暮のことをちょっと言わせてもらおうか。彼はＪＡＧＵＡＲにとっては何も気になる存在ではなかったのであ〜る。ウッフッフ。所がＪＡＧＵＡＲのまわりのファン・ＴＶ・ラジオ・雑誌・マスコミ等がこぞってＪＡＧＵＡＲ対デイモンの事を取り上げてくるのである。彼とは派手なメイクやロックをやっている点は似ているが、かなり異質なのである。彼には大レコード会社・プロダクションがついているがJAGUARはいっぴき狼！　ぜ〜んぶ１人でやっておるのだ！　オッホン…レコードの作詞作曲、録音制作販売・コンサート企画・ビデオクリップ撮影編集・コスチュームデザイン・メイキャップその他すべてを自分でやっておるのだぞ！　まず世界中に一人もこの様なスゴイのは〝いるわけないだろ〟ワハハハまあもっと言いたいのだが又の機会にしよう。ではサラバ又来月会おうぜ〜。

●ジャガー名曲集その２

そんな顔するな

作詞・作曲
JAGUAR

そんな顔するな〜
やってやろうじゃないかい
なぐりたおしてやろうかい
だらしない　ツラでさ
I want you I need you I love you so

ひどい顔だな〜
涙をふけよ〜
オレのハンカチでさ〜
化粧を直せよ
I want you I need you I love you so

うたがいとジェラシーをふやすならそれで
宇宙の片すみに　愛をすてること
それでもいいのかい〜



撮影／倉部和彦

ADVENTURE BOOK

地球防衛少女イコちゃん冒険本なる！

去年バンダイより発売され、最先端人及び通好みの人々の間でバカウケした爆笑痛快美少女特撮映画「地球防衛少女イコちゃん」。コンプティーク読者ならみんな知ってるよね。その「〜イコちゃん」、続篇も企画中なんだけど、お先に双葉社よりゲームブックが発売された！　タイトルは「天空の魔王」って言うんだけれど、副題が何と「宇宙富豪ジャガーの挑戦」だと!!　ドラゴンジムの人気者・ジャガーがイコちゃんの強力な敵として出現するんだ。宇宙の大金持ちである彼は財力にものを言わせて地球を彼が思う本来の姿（ヘビの上にカメ、その上にゾウ、その上に地球があるというとんでもないものだ!）に変えようとたくらむが、これに敢然（かんぜん）と立ち向かうのがふだんは平凡な中学生、ピアノとバレエのない日の放課後だけ地球防衛隊員の河井イコちゃんだ！　ジャガーの部下にはマッドサイエンティストならぬマッドエゴイスト（究極のわがまま野郎)、マッドポルターガイスト（究極のキチガイ幽霊）などがおり、次々とビースト化してイコちゃんを襲う。イコちゃんの「おねがい」超能力は果たして彼らに通用するのか!?っていうストーリィなんだけど、フツーのゲームブックの倍々楽しめる事うけあい。まず２ページに１回放り込まれているギャグの数々。謎を解きながら爆笑できるゲームは今のところ「桃太郎伝説」とこれだけ。おなかの皮がよじれるぞ。また写真とコラージュされた手のこんだイラスト。これを見るだけでも楽しい。そしてイコちゃんこと磯崎亜紀子ちゃんのキュートな未公開写真の数々。これは美少女ファン必携だね。表紙イラストはイコちゃんの大ファンの江口寿史。「コミック・コンプティーク」であさりよしとおによりマンガにもなるこのイコちゃん、河崎実監督のライフワークというウワサもあるがぜひイコちゃんが成長して「地球防衛熟女イコちゃん」となってもやってほしいものだね（なわけねーだろ!!）



●磯崎亜紀子ちゃんは現在ＴＢＳ系の「オヨビでない奴！」に出演。イコちゃんも早く見たい



●作者は「〜イコちゃん」本編の脚本も書いた人・滝沢一穂。双葉文庫より¥380で発売中

●今月のJAGUARグッズプレゼント!!　サイン入りJAGUARポスター10名、JAGUARコンサート招待券10名（４月１日㈮横浜西センター公会堂　PM5：30〜）本コラム感想を書いて編集部「ジャガーじゃが!!」係まで。

JOT

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦(つるはしげきひこ)のオナニー放談

かわいさとみ：とにかく独走!!

いやはやお強い、あっぱれあっぱれ。今月もトップを独走のかわいさとみは、この分ではもうピーク時の秋元ともみを完ペキに抜いていると吊端は思う。アダルトを観る男ばかりでなく、今や女子中・高生からもファンレターが来るというウワサだが、このブーム、一体なんざんしょ。こく手も休めてふと考えてしまう今日この頃。冬の夜空が冷たいぞ。

とは言いつつ、2位の山崎、3位の立原もズキズキ頑張っている。とくに立原友香は新作でも男優の身体にバストをウリャウリャさせて、八重歯フェラチオも健在。以前よりスリムになり、バストの形もますますよくなったようで非常に吊端も嬉しい。バックでやられてゆさゆさ揺れると、思わず右手も止まらなくなろうとゆーものである。7位㊓、青井真奈美は大柄でいかにもスキモノの顔が妙にオナ心に響く。どっちかっつーとメスブタちゃんだけど、太ももを押すといきなりジュッと愛液がわいてきそーで、こき度は98!!

今月	先月	TOP 10 GAL
1	1	かわいさとみ
2	4	山崎かおり
3	2	立原友香
4	3	岡崎真理
5	5	浅倉麻里
6	9	かがみ愛
7	㊓	青井真奈美
8	6	前原祐子
9	㊓	百瀬まりも
10	7	高樹陽子



◀立原友香「愛のエトランジェ」(ホットハウス)長い髪をふり乱して悶えまくるぞ。声も可愛い



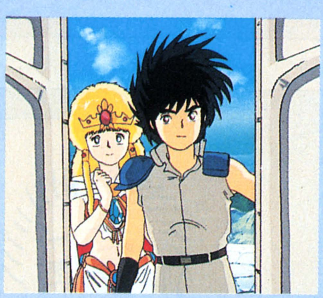
◀青井真奈美「セクシーマーメード甘い唇」(ホットハウス)。真赤に塗った唇が股間を直ゲキ!!

XANADU(ザナドゥ) アニメ情報 NO.3

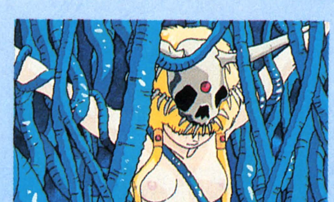
『ザナドゥ』、今度はTVに登場！

『ザナドゥ』TVに登場！　と言っても、これは特番の話。2月13日午前7時15分から30分まで、『ザナドゥ』についての特番が毎日放送でON-AIRされるのだ。放映時間は15分と短いけれど、内容は充実。梅澤監督や声優さんのインタビュー、見どころの紹介と、中味のこ～い番組になってくれそうなのだ。

また、2月28日の深夜0時40分から再放送も予定されているから、13日の放映を見逃した人も大丈夫。ただし、今のところ放映を予定しているのは毎日放送だけなので、毎日放送が写らない地方の人には見られない可能性が強いのが、かなり残念。でもOVAの特番をTVで放映するなんて画期的なこと。時代は変ってきたのだ。



▲ラストは、一見ハッピーエンド。しかし、その陰で、早くも次の冒険の予感……



▲三本脚戦車、モンスター、巨大ウニ……アンバランスなメカが、バランス良く登場だ

大仏くん

山松ゆうきち



小田嶋隆の新妖怪百物語

キミは本物の、真実に、存在する妖怪を知りたくはないか!? 大好評の前連載「オタッカー考現学」に続いて小田嶋隆が放つ新コラム第1弾!!



今月から妖怪について連載を始めることにした。「座敷わらし」の出るような屋敷が減り、河童が住めるような沼は埋め立てられ、昔ながらの田舎くさい妖怪はほとんど死に絶えてしまったが、最近になって「都市型妖怪」というものが増えてきているのだ。

「妖怪なんかいないよ」

というヤツもいるかもしれない。そういうのが科学的な態度だとか思っているヤツがいるのかもしれない。が、教科書に載っていないことは全部ウソだと考えるのは間違っている。妖怪はいるのだ。そこいら中にうじゃうじゃいるのだ。

「オレは見たことないよ」

のキミは言うかもしれない。しかし、それはキミのものの見方が浅いだけだ。妖怪は諸君のクラスにも必ず一人や二人は混じっている。これは断言しても良い。例えば、私のクラスには「ヒラメ娘」と「ダマリン」がいた。しゃべるときに必ず舌を噛む「舌噛み」というのもいたし、担任は「みこすりじじい」だった。

諸君も、修学旅行やなんかの時に風呂にはいりたがらないヤツがいたりしたら、そういう人間に注目しよう。そいつにはへそが3つあるかもしれないし、わき腹にもうひとつ顔がついているかもしれない。あるいは背中のほくろに毛がもくもく生えているのかもしれない。人間みたいに見えるからって、そいつが人間だとはかぎらないのだ。

さて、論より焼酎、じゃなかった論より証拠、実例を紹介するのが一番分かりやすい。

諸君もたまにゲーセンに出かけることがあると思うが、あそこには必ず「なんでここにいるのかわからないヤツ」というのがいる。そう、人のゲームを後ろからのぞき込んだり、コイン返却口をひとつひとつチェックして歩いたり、自分では1ゲームもやってないくせにいかにも「あーあ『アフターバーナー』のやりすぎで肩がこったぜ」といったふうに首を回したりしているあいつだ。

実はあれは人間ではない。「単なる退屈した予備校生さ」なんて思うのは大間違いだ。あれは「うしろの百円太郎」という妖怪だ。あいつはああやってカモを捜しているのだ。

「うしろの百円太郎」が後ろに立つと、ゲームが全然ダメになる上に有り金を全部百円玉にして全部スラないとおさまりがつかない気分になってしまう。これだけならまだよい。単に後ろに立つのは第一段階で、第二段階はもっとひどい。

ゲーセンでゲームをやっていて、やけに肩のあたりが重い感じを抱いた経験を持つ者は多いと思うが、これは「うしろの百円太郎」が背中に取りついた状態、つまり第二段階だ。こうなると連日連夜しこたま金を握って、吸い込まれるようにゲーセンにはいってしまうようになる。しかも百円太郎は一度ひとりの人間にとりついたら最低3ヵ月は離れない。

「私はこれで会社をやめました」

といって、さびしく自分の背中を指さした西牧君の姿を私は忘れない。よく見ると彼の背中には、百円太郎がしっかりと貼りついて「キキキ」と笑っていた。おかげで西牧君はゲーセン以外では死んだ魚のような生気のない目をしている。

諸君もくれぐれも注意してくれ。あいつに取りつかれたら百円玉のみならず大切な青春を根こそぎ失うことにもなりかねないのだ。

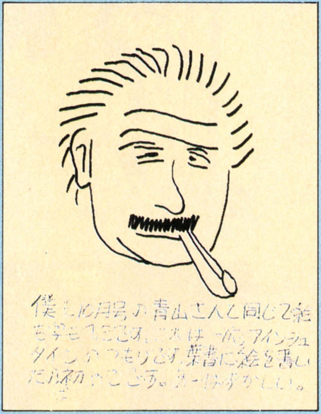
ということで第1回はおしまいだが、諸君も身の回りにいる妖怪の情報をどしどし送ってほしい。では。

GOちゃんの似顔絵男爵

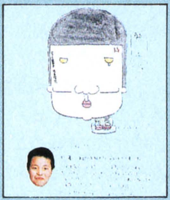
力作、常連、共に投稿にはげめ!

ども! デイヴです。じゃない中野です。みんなもやっとお正月気分が抜けたのか、このところハガキの数が増えてきて男爵の地位をめぐる争いは厳しくなってます。そんな中で今回の最優秀作となったのは浅野君の「アインシュタイン」。パイプはヒゲから出てるように見えるし、顔のりんかくも正確にとらえてるとは言えないけど、こりゃ確かにアインシュタインです。強いて言えば少しさびしげで、しかも茫洋としたものを感じさせる目が似てるかなというところですが、そんな細かいことを忘れて何かフンワカした気分になる絵です。浅野君は「雰囲気」をとらえるのがうまいんですね。きっとクラスでも良い意味で普通の生徒とは違う位置を占めている人だと思います。佳作は小池君と北林君。北林君の絵のモデルは熱いフロにケツから入ったという話ですが、やってみるとこれは難しい技です。

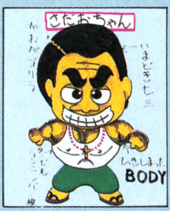
小池君の絵は明るい迫力に降参。ただしモデルの貢献度が大。さだおちゃんに感謝せよ。



▲東京都/浅野文郎君の作品。このようにトッピな人選、ラフな絵でもGO!先生の目に止まる!

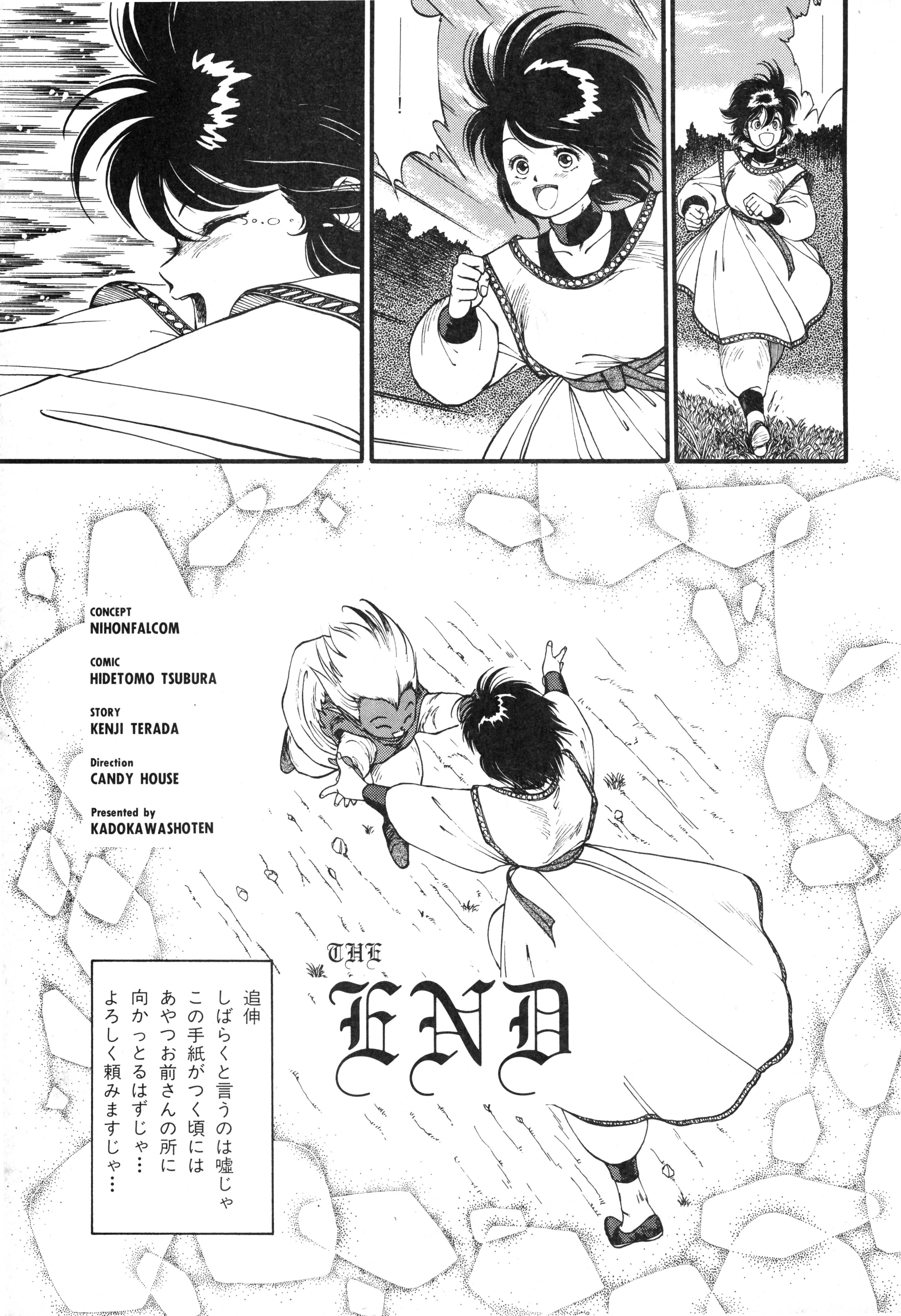


◀埼玉県/PN・ゴキブリ君の作品。悔しくも選外



◀東京都/小池幸弘君の作品。パワーはあったんだけどね

●業務連絡　男爵用のサイン色紙（特別制作印かん付）の制作が遅れてます。も少し待て!



！
追伸
しばらくと言うのは嘘じゃ
この手紙がつく頃には
あやつお前さんの所に
向かっとるはずじゃ…
よろしく頼みますじゃ…
CONCEPT
NIHONFALCOM
COMIC
HIDETOMO TSUBURA
STORY
KENJI TERADA
Direction
CANDY HOUSE
Presented by
KADOKAWASHOTEN
THE END



それからなマジシンは
死んじゃおらん安心せい
あわやと言うところで全機能を
凍結して毒の侵入を
防いでおったらしいんじゃ…
――
しばらく時間はかかるが
かならず快復する
何しろこの儂がついて
おるからのう
ほっほっほっほっ…
…………
――
――
――
――


――
――
……
――
――
――
ロマンシアと
アゾルバは合併して
アゾルバの王子が
新しい国王となる
そうじゃな…
おまえさんが女王に
なれば面白い国に
なったものを…


おわったんだ…すべて…
安心して気を失ったか…
つらい戦いを本当によくやってくれた…
さあ…国へ帰ろう…
おまえさんの国へな
セリナよ封印されていた儂の身体も呪われた人々も全て開放された
みんなおまえさんのおかげじゃよ…


気にしなくていい…
お前は俺を救ってくれたんだ…
セリナ…
ありがとう… わが妹よ
さよなら…
フレディ兄さん…
結界が消え…
邪悪は滅んだ…




わぁああぁあ



今おまえが殺らねば
おまえの愛する人達
全てが殺されて
しまうんだぞ！
マジシンのように
皆が殺されちゃう？
……
俺の魂を無駄にするなあ！！


早く
で…出来ないよう！
だって　王子様なんだもん
命の恩人なんだもん
それに…
血のつながった
兄妹なんだもん！
ウワハハハハ
人間とは悲しき
生き物よなあ
ハハハハハハ！
時間がない！
俺にこいつを
おさえる力が
あるうちに
刺すんだ！
こやつ…
早く！
だって…



※魔導士シアンとの戦いの時のこと



苦しい…
ギリギリギリ
息ができない…
スル…
のどが潰れるのが早いか…
首の骨が折れるのが早いか見ものだな…
ハハハハハハハ
ドドスッ
もう…だめ…
ゴボッ
メキッ
マジシン 約束守れなくて ごめん……
!
何!?
ザッ
ぐおおおおおお


しぶといな…
はぁ
ぁ
はぁ
しかし
もう冥府へ行く時間だ…
あが…
ぐ…
ははあ いい格好だ…
ぶらん
ぶらん
ほうら楽しいだろう 嬉しいだろう……


どうだい？
楽しいだろう？？
ーフ…
ーフ…
じゃあもっと
楽しいことを
してやろう…
パラパラ
パラ
ガラ
パラ
カラ
こうする
のさ！

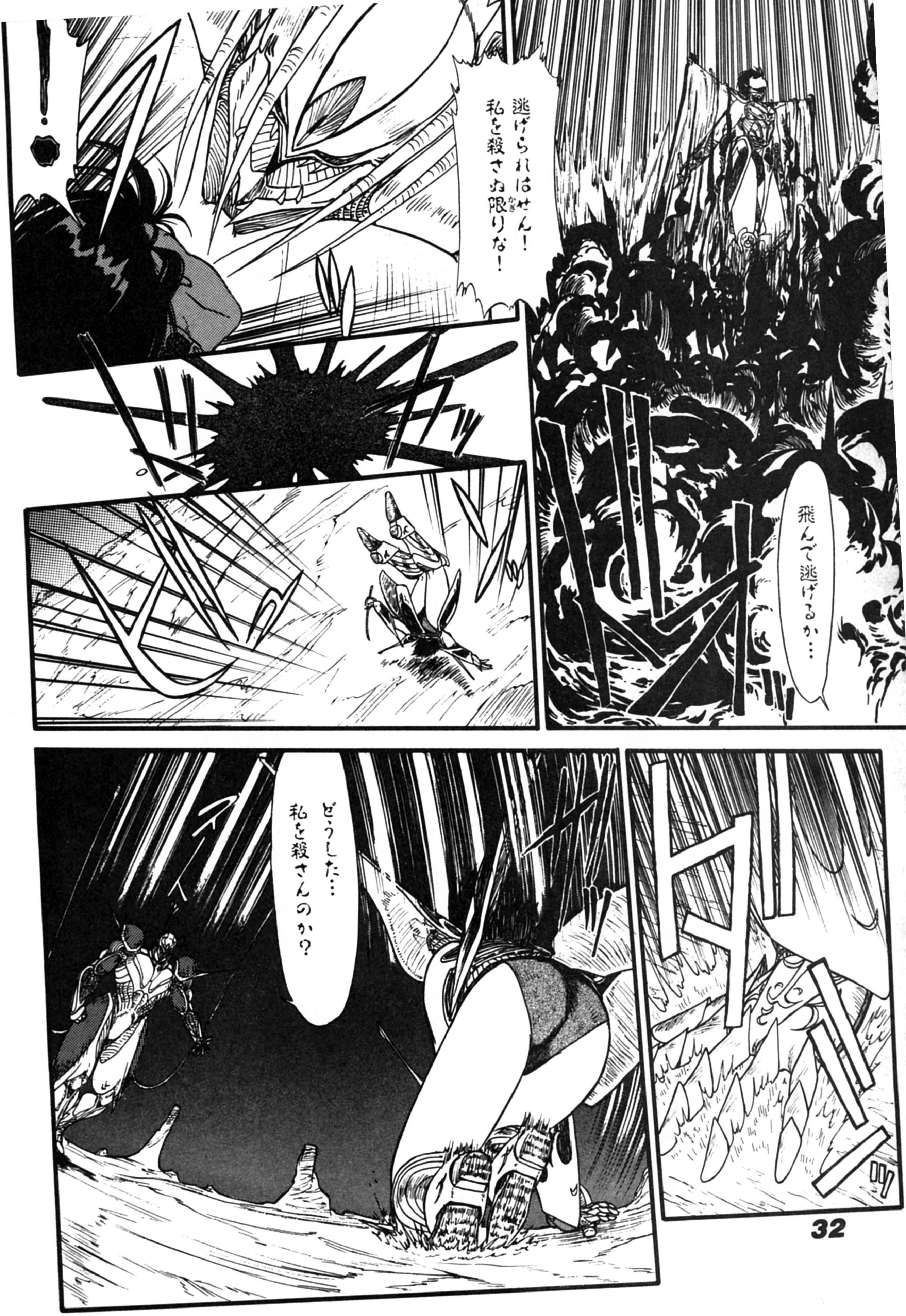

うわっ!!
どうれっ!
ハハハハハ…
さあ兄妹で楽しく遊ぼうじゃないか
ぐ…
う…


ぐ
ぐ
ぐ
ぐ
パキ
パーン
ピシッ
もごもごもご
こんなところか


ジュアァァァ
護りをゆるめんと王子の手がくずれてしまうぞ!
はっ
呪詛も熱硫弾も斬光も甲冑に護られていて効かぬからな…
く…
う…
直接肉体にダメージを与えることにしたよ
しかし この形では筋力を出しにくいな…
…体形を変えさせてもらうよ…



だめだよう！
あたし殺せない
王子も死んじゃう
もん…
ならば
逃げるな…
殺してやる
楽にしてやる…
なんで？
なんであたしを
殺すの？
罪のない人達を
殺すの？
人間があんたに
何か悪いことを
したの？…
何を言っている
人間は…生ける者は
全て殺されるために
生まれてくるという
ことを知らんのか？
！
あなた…変よ…
狂ってるわ！
狂ってはいない
私の世界では
当たり前のことだ
……


飛んで逃げるか…
逃げられはせん！
私を殺さぬ限りな！
ダッ
どうした…
私を殺さんのか？


笑うなぁあっ!
きっと王様はそれだけあたしのことを大切に思ってくれていたんだからあ!
くだらぬことだ


王はなおまえが
生まれてから
王子が私に
支配されていくのを
感じ取ってな
王家と縁を切り
兄妹でなくすれば
呪いから逃れられ
るかもしれぬと…
赤児のおまえを
馬屋の爺いにあずけ
王女は死んだと国の民に
知らせてまわったのよ!
真実は変わらぬ
のにな
ワハハハハハハハ


そ…それに王女様は生まれてすぐ病気で死んだって……
ハン！知らんらしいな！


ところがそのただの人間が
封じ込んだはずの仙人の助けを借り……そして…
私を斬ることができる剣と甲冑を手に入れ…
今 私の前に立っている
姫君…
そんな…
そんなはずない！あたしは捨て子だったんだもん…
ただの捨て子に国王が国の宝剣である…
炎のロッドを手渡すとでも思っているのか？



私を何処へ封じても
無駄だ…
殺さぬ限りな
しかしひとつだけ
私を滅す法を教えよう
おまえ達のいずれか一人は
私の呪いにより二人の
子を成す
その子どもたちは
互いに殺しあう
運命にあるのだ
呪いによって生まれた
二人の子うち
どちらかに私が憑依している
殺しあいの末
生き残った方が
私の化身でない
ただの人間なら
私は滅びるだろう
…がただの人間に
私は殺せぬわ…
ヴハハハハハハ
ズズズズズズ…


おまえも知っていよう…
その昔、私を封じ込めたロマンシア国とアゾルバ国の2人の兄弟王のことを…
汝らいずれかの王家にふたたび兄弟が生まれし時…我よみがえり汝らを滅ばさん!
何を言うかこの結界からは逃れられぬぞ!
悪あがきはよせヴァイデス!
甘いな…王たちよ…


王子？
その人が王子だって言うの？
ガラ
ガラ
そうとも
フレディ王子さ…
ふんだ！
証拠もないのにそんなこと言ってあたしを惑わそうったって無駄よ！
証拠ならあるさ
えっ？
ここに私が、居ることが、、、、…
王子である証拠なのさ

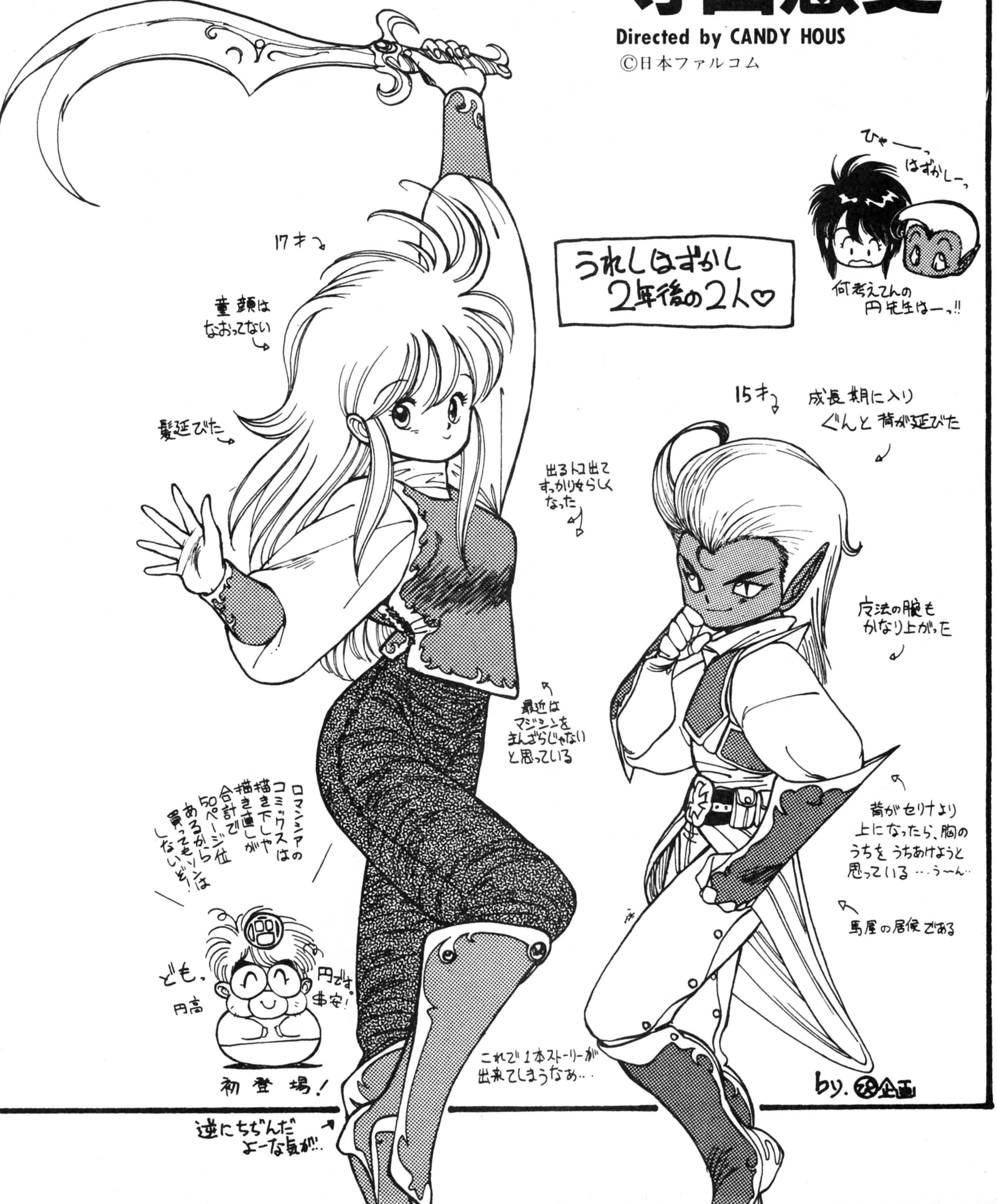

むう……
虚をついたのだが…
丈夫なものだ…

ヴァイデスとの最後の戦いにセリナは勝てるか!?

Romancia
ロマンシア

最終話　旅の終わり

COMIC
円　英智
STORY
寺田憲史
Directed by CANDY HOUS





果たして賢者の道は見つかるのだろうか!? そして、ライは……次号第2部最終回、乞御期待!!

 第2部第12話・完


いや…
ごめんよ
いたずらなんだ
………
おい！
レイモン…
おい、レイモン！
待っ……
私たちに家はない
……そう
言ったでしょ…
う…


死亡……
彼の中学校(ミドル・スクール)の友人でスタニスラス・マルコフと以た名前の人間は？
スタニスラス・マルコフ ニューザンジバー在住
彼に……彼(スタン)につないでくれ
………
Pi
ハロー 誰だい？ 今頃？
レ… レイモン？
おい！誰だか知らんが僕の親友のことで悪い冗談はよせよ！
スタン… 本当に僕なんだよ いや正確には
レイモン？


逃げた方が……
御自由に！
ピー
ピッ
ヴッ
ムカ
……
プイ
ピ
ご用件をどうぞ
ヴーン
レイモン・ローランのデータを――
レイモン・ローラン
2060年
ニューザンジバー生まれ
2075年
シャトル事故により死亡――


ヴヴーーッ
愚かな…
ヴヴーーッ
何でもいいから
カモフラージュして
ピッピピッ
でも
なんで?
〝神(やつ)〟が混乱している
間にもらえる
データはもらって
おくの
カタカタ
ピ


ドドドド
くおっ
ライ!
フィーニア!
すぐ脱出
するんだ!!
ま…
待って!
やることが
…あるの


ギ
ギ
うっ
ああ…
ギ
ギ
う
くそォ
やめろ!!
ライ
え!?


そして目覚めた今……
おまえ達が調和を乱す悪であることを知っている
私はおまえ達を排除したのち
世界の救済へ赴かなければならない
!!
テレス
反逆者に平安の何たるかを教えねばならない


………
——そうだ
私は世界を
補正——救済
するために降臨した
私は〝神〟…
調整神だ!!


不連続者達！
私ノカヲ解放スル鍵(キー)
目覚メヨ
ソシテオマエ達ノ
知ルスベテヲ見セヨ!!
私ハオマエヲ
知ッテイタ
オマエガ現レル
前カラ
うっ
私ハオマエニヨッテ
知ッタ「外」ノ世界
「外」ニイル私ノ兄弟
無限ニ続ク
平行世界
私ハ網化知脳ニ
スギナカッタ
シカシ今
私ハ……


フォーヴ!!
ぐっ
うおお!
パリッ
オマエ達ハ……
パシッ
私ノ中(ネットワーク)ニ矛盾ヲ起コシタ
パシ
シカシソレガ私ニ気ヅカセタ



ズズズズ
博士! 主電脳の負荷が設計値を超えています!!
外部サブルーチンを切り離して分散電脳にやらせろ
妙です! EPU内の整流効果が下っています!
何だと
光子の流れが速すぎます! どんどん不安定になって──
多重量子移動が!?
トレース出来なくなりました! 割り込みも出来ません!!
完全な暴走です!!


中尉！ なんだって 機械(サイバー)野郎どもを 前衛に出さないんです
やつらは今ごろ 要塞衛星(ドメスティックー)に いるさ！
えっ!?


レパード大尉
あれだけの兵力を
どこに隠してい
たんでしょう
いずれにせよ
奴らは捨て身だ
手強いぞ
レールガン
発射!!


ヴェルド特務官
ブラーエはじめ月面三都市へアムラックが攻撃をかけてきまして
心配するな 奴らの月戦力は
それが予想の3倍以上の兵力が展開中です 我が軍は押されています
いかん!! フォーヴが緊急発動する!!


移住が行なわれた場合
最小の影響で倒産の確立97%
最悪の場合は？
最終戦争の起こる確率73%
なんという…
移住を阻止できるのか？
阻止した場合
戦争の可能性100%
既に地球の軍事バランスは崩壊
やつらは地球を捨てる気か!?
我々がそこまで追いこんだというのか!?
私はアムラックの国民でもあるんだぞ
………


アムラック（やつら）の狙いを推測しろ！私の権限内で使えるデータはすべて使え！
推論中
推論完了
アムラックが他星系への移住計画を推進中の可能性79％
何だと!? 根拠は？
ガニメデに遺石が発見された可能性99％
異文明との接触（コンタクト）が成功した確率92％——
………
わが社（ビュスレン）への影響は？
——


しかたない
フォーヴ
要点だけ
推論しろ
アムラックの
動きを予測
したい
ピッ
データは
このチップに
入っている
ーー
データ入力
終了
アムラック
ガニメデ鉱山への
投資過剰
ガニメデ技師の
データアクセス権
要求……
許可する
遺伝子照合に
矛盾
技師の半数は偽名
チッ
!
正体は考古学者
生物学者……すべて
第一級の人材


シュレンザー…おまえはいつも危険に近づきすぎる
う…
おまえはフォーヴの下位LU(ロジカル・ユニット)として支配されていた
いずれにしてもKインターフェースは中止だ!
しかし…
〝しかし〟はなしだ!!
今回 こんなのばっかりや
フッ


大丈夫なものか！フォーヴ!!
ヴェルドの伝達路を解放しろ
切るんだ!!
グ……ウ
！
シュレンザー!!
ドサッ
シュレンザー
う…

神皇記ヴァグランツ
Vagrants

Story
ヴォクソール・プロ

Art
麻宮騎亜

SECT:12

フォーブ緊急発動





ヴァルツェル進撃—!!
——2月末日新発売——
史上初、音声によるコマンド入力(ジャストサウンド-SE使用時)、FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペースファンタジー!!
JASTSOUND Plus
(ジャストサウンド・シリーズ可)
CAUTION
●対応機種●
PC-88 SR/FR/MR/TR/FH
MH/VA/FA/MA
FM-77 AV/20/40/20EX/40EX
PC-98シリーズ(但し、XAは除く)
X1シリーズ MSX2
2ドライブ専用、ディスク三枚組
(但し、PC-98シリーズはディスク二枚組)
Valzel
ヴァルツェル 定価8,800円
シュミレーションアドヴェンチャー・ウォー
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、
現金書留でご注文ください。
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F/5F
銀行振込口座 三井銀行経堂支店㊢5252817
TEL:03(706)9766
FAX:03(706)9761
株式会社 ジャスト JAST
JASTSOUND SE
ジャストサウンド専用音声認識装置 定価34,800円
ジャストサウンド・シリーズの決定版
マイクに向かって音声を入れるだけでOK。キーボードは不要。
パソコン間では、RS232Cによって接続。
ジャストサウンドをバージョンアップした、ジャストサウンドプラス内蔵。

月刊コンプティーク
昭和63年3月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻第3号 通巻第40号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-221-6851(編集部) ☎03-238-8523(販売部)
発行所 角川書店
特別定価520円

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397703527 雑誌13977-3